究極の3DCGアイドルマガジン誕生!
平成12年3月1日発行 No.8 第2巻4号通巻8号
CG-i Cupid
シージー
アイキューピッド
01
i Cupid 3月号増刊
定価1300円
テライユキ
クール!バーチャルモデル最新グラビア
RYOKO
究極の超美少女、衝撃のデビュー!!
SAYA
NaNa
抱きしめたい!アイドル路線の新星出現!!
最新CG アイドル 集合!
20世紀ゲーム美少女読本!!
ゲームの女の子も完全リサーチ!
このソフトで美少女メイキング!!
「my Shade」「LightWave3D」「アニメーションマスター」
Win&Mac対応 特製CD-ROM付
体験版「Shade Professional R3」
「アニメーションマスター」サンプルムービー
「MATSUOKA」スクリーンセーバー
テライユキ・RYOKO他 3D美少女画像収録
特集
CG新世紀を担うクリエイターたちを完全チェック!
D's Garage21
http://www.digitalx.ne.jp/icupid/

CONTENTS

CHIEF EXECUTIVE EDITOR：嬉野勝美
EDITOR-IN-CHIEF：伊東和廣
SENIOR EDITOR：佐藤効省
EDITOR：豊田浩之　久永高人　鈴木奈生子
清水豊　田中大介

CONTRIBUTING STAFF

責任編集：(株)e-frontier
PRODUCE：上田　大(U&S)
EDITOR：佐山直也　遣田羽雄人　高山雅夢
CAMERA：小林嘉樹　原　彰孝
DESIGN：高野　册
高橋みどり(STUDIO HARD)
三上じゅん(スタジオねこの手)
西山祥子（株式会社ユメックス）
SPECIAL THANKS：荻原麻里(STUDIO HARD)
LaOX秋葉原
ザ・コンピュータ館
CD-ROM MAKE：U&S

表紙モデル：NaNa

編集・発行：株式会社ディジット
〒100-0011　東京都千代田区内幸町1-3-6　新日比谷ビル西3階
大代表TEL：03-3504-8058
印刷：株式会社ALEX 製本：大日本印刷株式会社
インターネットアイドルマガジン　iCupid3月号増刊　CG-iCupid　定価1,300円(税込)

本誌に掲載した各インターネットホームページは1999年12月中旬時のものです。
URLや内容は変更されていることがあります。

New Millennium
Terai Style
テライ

STYLE

★彼女の名前はテライユキ。彼女こそボクらが待っていた新世紀アイドルだ！★

衝撃的デビューを飾って、たちまち話題の美少女となったテライユキ。抜群のスタイル、甘くキュートなルックスなどなど、どんどんファンを増やしているユキは、まさに魅力のカタマリだ！　究極のスーパーアイドルを目指す彼女のスタイルを探るッ!!

Terai Style New Millennium

WORKS

今まで無邪気に笑っていたユキが、カメラを向けた瞬間、パッと表情が変わる。そこにあるのは、愛くるしさの中にも冴えた大人のオンナの輝きをのぞかせる一人のプロの姿だった。その瞬間から感じる存在感こそ、新しいヒロインの象徴と言えるだろう。

ますますセクシーさに磨きがかかっていくユキのフォト。

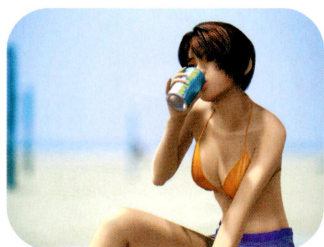
昨年、歌手としてもCDデビューを果たし、話題をさらった。

Terai Style New Millennium

VACATION

ユキはごく普通の少女としての顔を勿論持っている。
夏の陽射しに照らされて浜辺ではしゃぐその笑顔には、
あどけなさと親近感が溢れている。
特殊なようでいて、特殊でない。
それがまたテライユキの一つの
魅力なのではないだろうか。

PRIVATE

忙しい日々から解放された時、
少女はまた違った表情を見せる。
一人だけの空間で時に寂し気にも見える
その顔が語るものとは？
飾らない、ありのままを素直に晒す
彼女のナチュラルさ。千変万化の可能性、それが
ユキのスタイルでもあるのだ。

Terai Style New Millennium

テライ'S

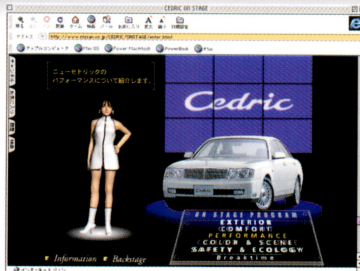
★着実に活躍の場を広げているユキ。その足取りを彼女の日記の中から紹介しよう。

1999. January

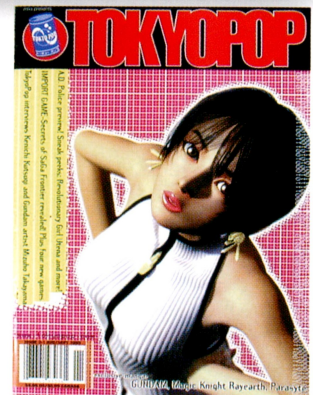
週刊ヤングジャンプのグラビア。それが私のスタートライン。やっぱり緊張していたっけ…。雑誌だけじゃなくて、テレビでも私の登場が取り上げられて、スタートはまずまず順調…かな！？

1999. May

春頃の思い出といえば、念願のホームページ開設！　どうしたらみんなに楽しんで見てもらえるか…いろいろと考えました。出来上がりには大満足！　あなたも見に来てね！

1999. July

この夏は新しいお仕事が続きました。日産自動車のCMやNEO GEO WORLD東京ベイサイドのナビゲーターなどなど…。少しでも多くの人に会えるといいな。

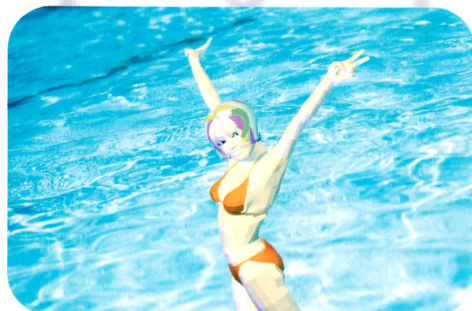
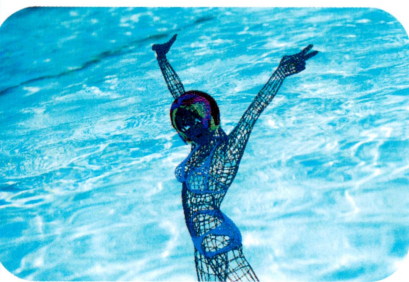
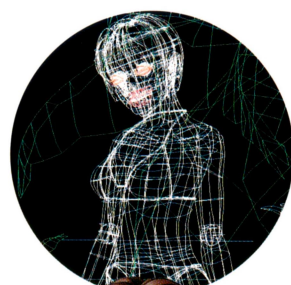
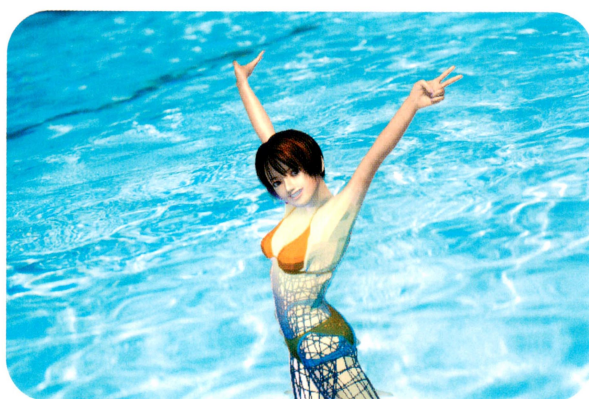
1999. August

雑誌のお仕事が増えたのは、うれしい！　中でもビックリしたのは、アメリカの雑誌「TOKYO POP」に紹介されたこと！　これで私も国際スター…になれたかな！？

1999. November

秋はこれまでのグラビアのお仕事の集大成として、ついに写真集を出しました！　そして、夢だった歌手としてCDの発売も…！　ぜひあなたもチェックしてみてね！

テライユキ公式ホームページで最新情報をGET!

http://www.wgn.co.jp/yuki/

Terai Style

テライユキは、漫画家・くつぎけんいち氏が趣味的に作っていた女の子の３Ｄモデルに、氏の作品集の中にあった女の子のイメージを重ね合わせた時に誕生した。くつぎ氏はそれに“近未来のアイドル”の設定を与えて、週刊誌でのグラビアデビューを計画したのだった。「今までにない親しみやすさ、健康的なお色気」を盛り込んでモデリングが行われる一方で、グラビアのために実在の女の子を使ってのイメージ作りの作業も着々と進行していった。こうして着想から２年余り、ついにニューアイドル・テライユキが世に出たのである。

くつぎ氏のコメント

ユキを作る時、注意したのは男性側からの視点ばかりじゃなく、同性から見た時にも「可愛い」と思ってもらえるように、というあたりでしょうか。ある程度固まると、奥さんを呼びまして、「どう？」って聞いて（笑）。素人が見ても、何か感じるポイントが欲しかったんです。こういったバーチャルアイドルの先駆けとなって、大変運のいいコだとは思いますが、これからはもっと一般層に、例えば小さな子供にも覚えてもらえるようなアピールをしていきたいですね。いま、秘密の計画がいくつかあるんですが、実現に向けて頑張っていますので、期待してください。

くつぎ氏のプロフィール

「ガード・ドッグ」「リビドー」「怪男児」などで知られる漫画家。氏が描く洗練された女性キャラクターにひかれるファンは数多い。

ユキの瞳に引き込まれたキミ、もっと彼女のいろんな表情が見たくないかい？　そんなキミにぴったりなのが、ユキの魅力を余す所なく収めたこのファースト写真集だ。タイトルは「Shangri＊la」。キミの想像を超えるキュートなユキが目一杯つまっている、まさに楽園気分の一冊！　秘蔵ムービーなどを収めたCD-ROMもついている！　<発売：ワークスコーポレーション 価格：2700円>

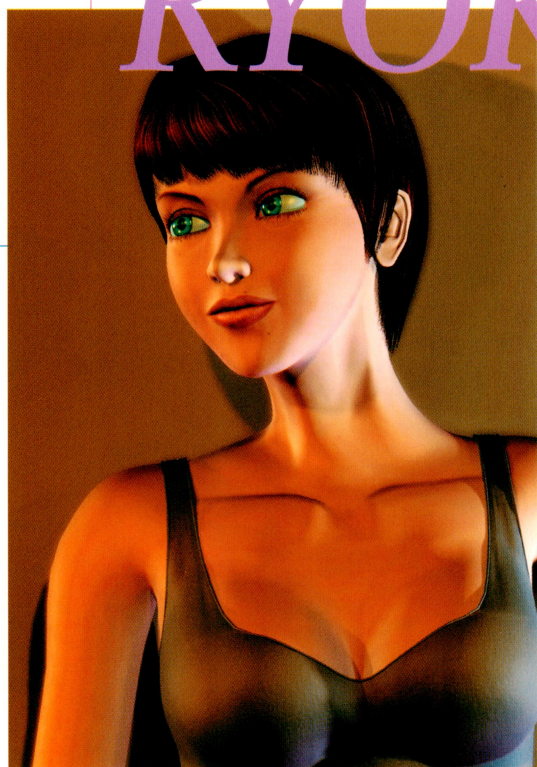
人気アイドルが次々と登場し、活況を呈するトレーディングカード戦線に最強の真打ち・テライユキが登場！　ホームページを通じて、トレーディングカードの先行予約販売も決定！　カードは全部で５４種類。全貌はまだ明かされていないけど、また新しいユキの姿がカードの世界で輝いているのは間違いない。キミもコンプリート目指して集めよう！期待して待て！

CLOSE-UP BEAUTIES!!

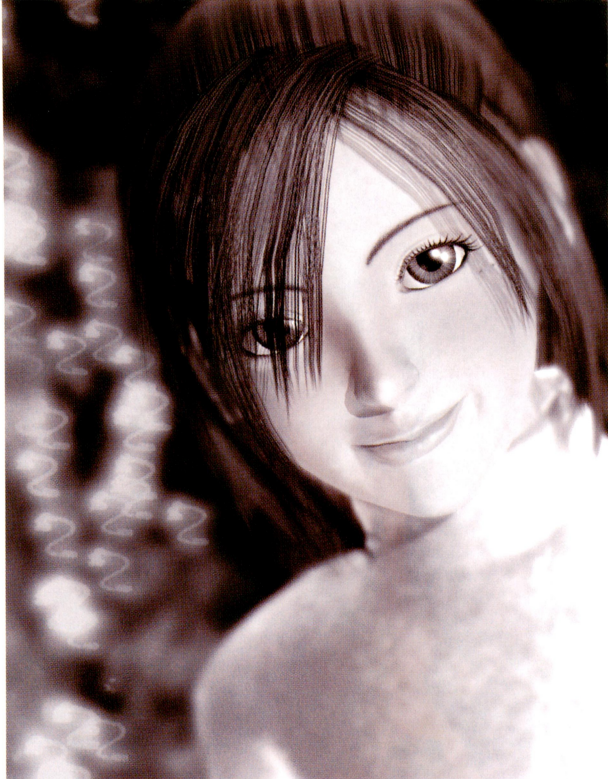
NaNa

SAYA

RYOKO

飛飛

どこにでもいそうで、どこにもいない。
手が届きそうで、何故か届かない。
彼女の名はバーチャルビューティー。
モニター越しに恋する4人の美少女たち。

NaNa
i-dol type 2000(ミレニアム) デビュー! よろしくね!
春、来れば…
高校生　17歳　共学
出身：東北。中学校の時に首都圏に引越し
ノンノよりはアンアンが好き
習い事：ピアノ　バイオリン
家族構成：ママがテーブルコーディネーター
一人っ子
文科系
B型
160cm
春生まれ、牡羊座
NaNaオフィシャルページ開設中！
http://www.e-frontier.co.jp/nana /

こんにちわ!!　NaNaです。
皆さんは星占いって信じてます?
私は、いい事だけ信じるって感じなんだけど、
お正月にちょっと今年の運勢を調べてみたの。
そしたら。
『2000年の牡羊座は希望と将来への期待に満ち、
特に3月、4月となるにつれ、あなたの愛情面は
がぜん輝き出すことでしょう』だって。
これってもしかして、春からはすごくいい事が
起きるってコト?　もしかして恋人との出会い…?
もし本当なら、今年は去年よりももっともっと
たくさんの人とお友達になって、楽しい時間を
過ごしてみたいなぁって思ってます。
一番仲良くしたいのは……もちろん、あなた。

春になったら、きっとあなたと……

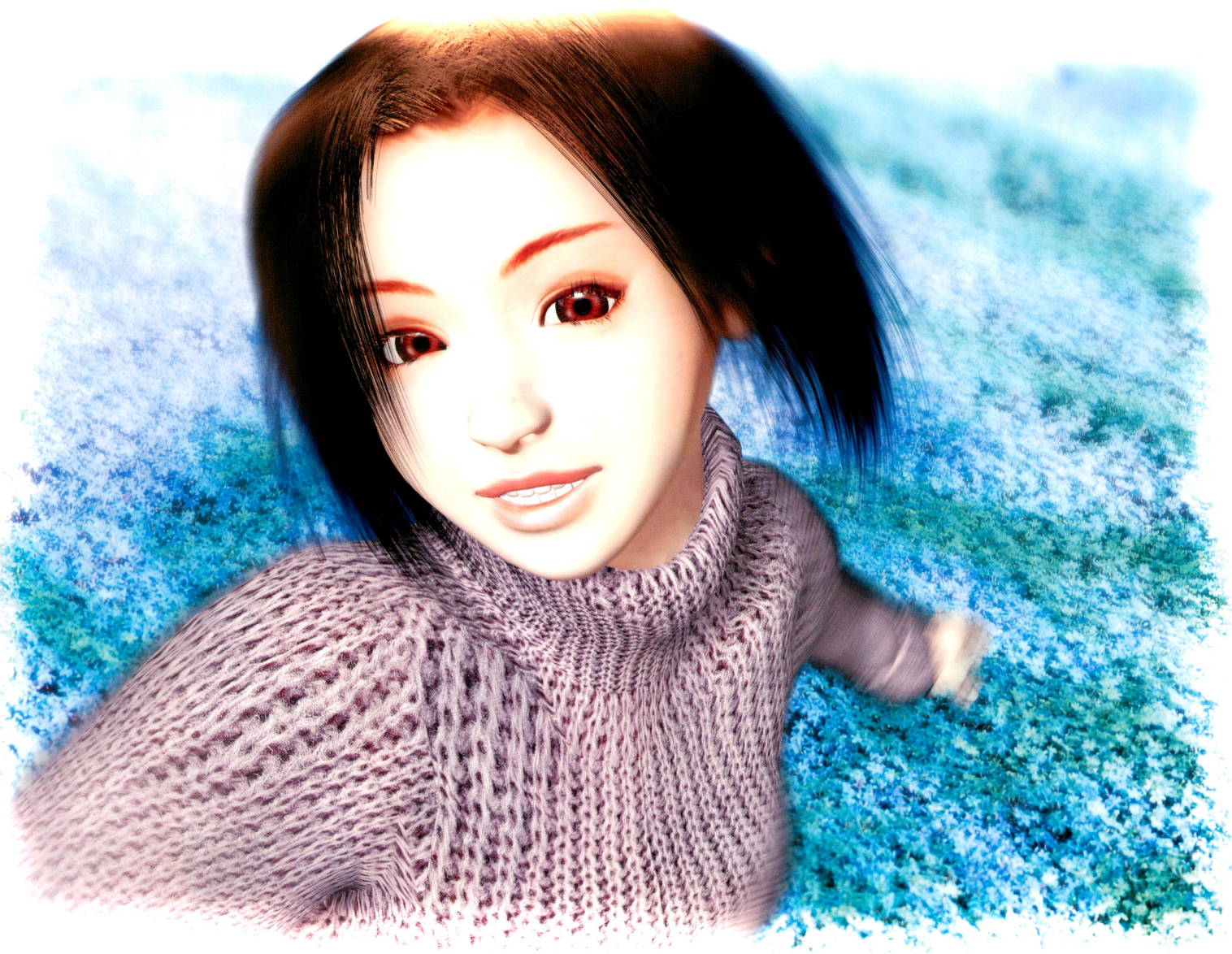
北風吹きすさぶ中、元気にスタジオにやってきたNaNaちゃん。
撮影用にならんでいたイスが気にいったらしく、スタッフを質問攻めに。
『こういうのって、どこで売ってるんですか？っと、代官山。なるほど～』
お母さんのお仕事の関係からか、インテリア関係にも興味津々だとか。
『50年代のアメリカ映画に出てくる、ダイナーの雰囲気が好きなんです』
将来はアイドルとデザイナーの兼業とかしてみれば？
『いやー私ってせっかちで、早合点してつき進む所があるからだめですよー』
と笑顔で即答してくれたNaNaちゃんでした。

SHINING YOU,
SAYA
SHINING DAY.

驚いちゃった。あなたの方から電話してくるなんて。
『ほら、去年のクリスマスも正月もバイトだったから……』
なーんか、とーとつ。初めはそう思ったんだけど。
でもさ、バレンタインって女の子の方が告白する日だよぉ。
FAXしてもらったお店の地図。初めて降りた私鉄の駅。
方向オンチのわたしには、ちょっと不安なショートトラベル。
お店に着いたら、また驚いちゃった。
あなたのバイト代、ぜんぶ吹っ飛んじゃったんじゃない?
ずらっと並んだボーイさん。ぜんぜん読めないメニュー。
先に言ってくれれば、もっといいお洋服にしたのにさ……。
『いいよ。俺、そのセーター気に入ってるし』
気を使ってくれてるの? 今日のあなた、やっぱしヘンーだよ。

光さす庭～二人だけの輪舞～

あなたの気持ち、すっごくうれしかった。
でも。二人っきりの時間がたつにつれて、何か違うと思えてきた。
テーブルの下に隠した小さなチョコと同じくらいに
わたしの気持ちも小さくなって行くような気がしたんだ。
だから。いっしょに外に出ようよ。
今日はとってもいいお天気だよ。
走って走って。
ほら、あの角の公園まで。
あそこのテーブルには、
お日さまがいっぱい。
初めて二人だけで会った日も、
こんな冬の日曜日だったよね。
『忘れないよ。あの日着てたのも
そのセーターだったじゃないか』
……やっぱり、
覚えていてくれたんだね。

……P.S.

I Love You.

あったかい太陽とあなたがいれば、

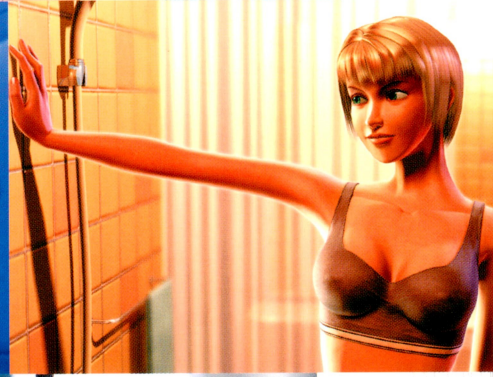
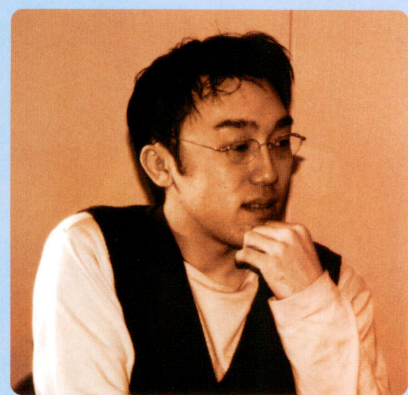
ほかにはなんにもいらないよ。

ちょっと遅めの、バレンタインデー。

RYOKO

DIGITAL BEAUTY MODEL

3DCG業界きってのスタイルと美貌を誇るバーチャルモデルガール。憧れる女性はミュージシャンの「hitomi」。現在、化粧品広告やファッション雑誌で活躍すべくプロモーション中。彼女の最終目標は世界の「パリコレ」スーパーモデルデビューなのだ。

ボディデータ／身長175cm、デジタル体重10.6MB、 B92 W59 H89（ちょっと太ったかも？）チャームポイント／「長い足」「ベリーショートカット」「深緑の眼」年齢／23歳らしいが実際のトコロは不明。いままでに出演したモノ／RYOKO-3D形状データ集（Ex-Tools）、バーチャルビューティーシリーズ、スーパーグラフィックス誌、Shadeで作ろ！（全てアゴスト）、GW9月号（IDG）、テックウィン1月号（アスキー）など。

昨年、いわゆる美少女系３Ｄデータ集なるものが各社から多々発売されたが、実際のところ、「これをどうするの？」「使い回して良いの？」といろいろと疑問があるはずだ。そこで制作者の一人である筆者自ら、美少女系３Ｄデータ集をどう使うのかということを考えてみたい。第一に「人体作成の教材」。これは美少女に限らず初心者が実際の３Ｄデータを見ながら参考としてプロからワザを盗むということ。筆者自身いろいろな人物データをバラバラに解体して勉強した経験がある。これに勝るモノはない。第二に「ＣＧ作家の作品集」「デジタルフィギュアのコレクション」としての購入。この場合にはあくまで作品集としての扱いなので、「どうするの？」という疑問からは外れる。どのジャンルにもコレクターがいるので、美少女系３Ｄデータ集がもっとたくさん出るようになればこうしたニーズはさらに深まるだろう。第三に「カワイイから」「着せ替えやポーズ遊び」などのキャラクター優先での購入。キャラクターに自分で作った服を着せたり好きなポーズつけしたり演出してオリジナルの画像を作る、デジタルお人形さん遊びだ。筆者もたまに他の方のデータで変なポーズさせて遊んだりしてる（笑）。オモチャとして市販品のデータで遊ぶということである。最後に「使い回しして良いの？」ということだが、美少女系３Ｄデータ集は素材集では無い。基本的には許されないだろう。筆者としては買っていただいた方がいじって遊んだ画像を是非見てみたいのだが、いろいろと問題が出そうなので公の場（ネット上含む）での発表は禁止としている。（個人的にメールで送ってくれるというのはアリ。）結論として、美少女３Ｄ形状データは「どう使うか」ではなく「どう楽しむか」なのではないだろうか。あなたも是非美少女系３Ｄデータ集で遊んでみて欲しい。あ、もちろん「RYOKO３Ｄデータ集」でね！

●YAMAG（ヤマグ）
1972年生まれ。グラフィックデザイン、静止画ＣＧ制作を経験したのち、現在フリー。自称メカモデラーのはずが美少女系ＣＧ屋の道を歩み、多くの「Shade使い」のなかでも唯一美少女ネタで仕事をこなす。巷では「カリスマShade使い」と言われているらしい（笑）。
http://www01.u-page.so-net.ne.jp/ga2/yamag/yamag.html
E-mail yamag@ga2.so-net.ne.jp

飛飛
フェイフェイ
CYBERNETIC DREAMER

コマンドtoリブート・ジャック　オン・オール　コネクト
電子の海から生まれた女神〈VENUS〉
LEDのシンフォニー、パケットの流れが心地良く囁いて
いつしか彼女を眠りに誘う
『現実は夢、夢こそ真』　この世界で
サイバネティック・ドリーマーはいつまで夢を見続けるのか

WHaT do You ThINk Fei-fEI?

PROFILE

年式	1999
型式	CCW-F-006
想定年令	16才
身長	165cm
出身地	CYBER CITY Layer 7 area
製造元	有限公司藍月亮創作室大阪本部
主任技士	Chong Taka

【特集1】

1900年代を代表する世紀の発明であるコンピュータは、いつのまにか僕たちの周りに、なくてはならないものになってしまった。
でも、コンピュータを使うことで、本当に僕たちは何ができるのだろう。その答をひょっとしたら与えてくれるかもしれないテレビ番組が始まっている。
その名は[D's Garage21]——。

Garage 21」は、99年4月から放映が開始されている。キーステーションはテレビ朝日。時間は毎週水曜日の深夜・25時から。

番組は幾つかの企画に区分けされている。CGを扱ったもの、ソフトメーカーにゲームの企画をプレゼンするもの、マンガ雑誌と組んで、作家デビューをバックアップするもの等30分の放送枠の中に数々のコーナーが並ぶ。

その中でも、最も反響の大きかったのがCG作品を扱うコーナーだ。特筆すべきはこのコーナーで扱われるCG作品は、全てが視聴者から送られてきたもので構成されること。

テレビの情報番組中、視聴者層からの投稿CGを募集して、はたしてどのような展開になるのだろうかと、この企画は当初から大きな注目を集めた。もちろん、その中には懐疑的な視線も含まれている。ゲーム等でCGが本格的に導入されるようになって、数年しか経っていない。なのに、実際にコンピュータを使ってCG作品をアマチュアが作ることが可能なのか？ と。

が、それは杞憂に終わった。現実に「D's」には番組開始以来、毎週大量にCG投稿作が送られて来ている。

投稿作品は数分の3DCGムービーと、3D＆2DのCGイラストレーションとに分けられ、毎週優秀作を番組上で発表している。

番組の進行は作家の渡辺浩弐、テレビ朝日アナウンサーの川北桃子、タレントの伊藤裕子、そして桃井はるこ。

「D's」の概要はおわかりいただけたろうか？ そして、そこで開かれ始めた未来への扉の意味を——。では、ここからは具体的に「D's」のビジュアルを紹介していくことにしよう。

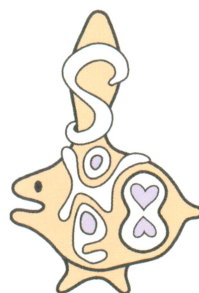
21
d >>>
D's Garage21

「D's」には『四天王』と呼ばれているクリエイターたちがいる。番組イチ押しのCG作家である彼らの生の声を聞いてみよう。

ソネハチ
sonehati

Profile

フリーのグラフィックデザイナー・イラストレーター＆ＣＧ人形作家。95年、３ＤＣＧ美少女ブランド、『ポリゴンズ』の製作を開始。以後、オフビートでまったりと美少女ＣＧを連作。

ソネハチコメント

「『D's』の感想？　いい番組だと思いますよ。いろんな人がこの番組を通じて、ＣＧに興味を持ってくれるといいですよね。四天王と言われるのは、嬉しいやら恥ずかしいやら、ちょっと複雑ですが。

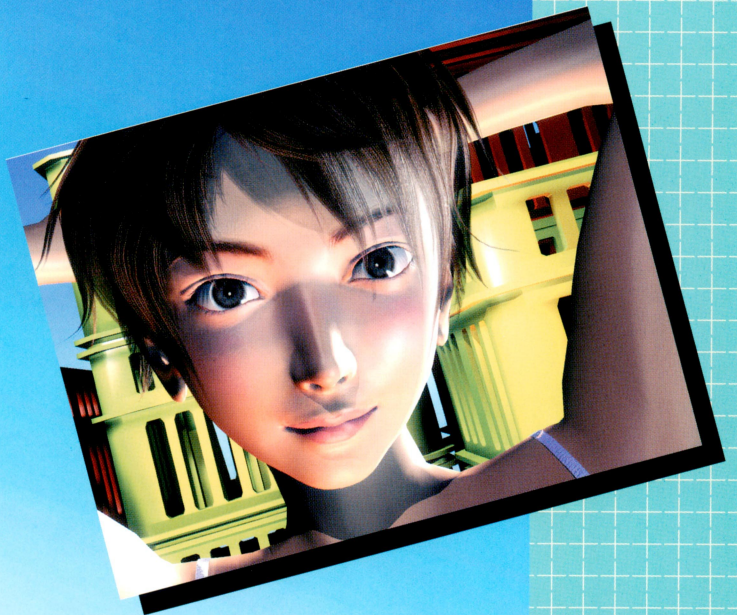
自分がＣＧに関わりだしたのは、元々デザイナーだったので、グラフィックデザイン用のビジュアル素材を作るためです。ＣＧで人形を作り始めたのは、人形がビジュアルとしていろんな可能性を持つように思えたからです。

今後については、これからもＣＧ人形制作に頑張っていきたいです。ＣＧならではの要素を活かしつつも、ＣＧであることを超えていける感情表現を探究したいと思っています」

Kei Yoshimizu
由水桂

Profile

ゲームソフトメーカー・ナムコでCGデザイナーを勤める。代表作は『リッジレーサー』のイメージガール・永瀬麗子。今年はフリーランスになり、活動の幅を広げていきたいとのこと。

由水桂コメント

「僕がゲーム業界に入ったきっかけは『バーチャファイター』などのポリゴンゲームが丁度出てきたからでした。それまではアマチュアでCGを製作していたんです。

僕がCGを始めたのは7年程前なんですが、当時は個人の作った作品が地上波のTVで流れるなんて有り得なかった。その意味でも、『D's』は画期的だったと思います。これからもこういう場が増えていくといいですね。

え？　美少女アイドルですか。彼女たちは今はまだレンダリングされた絵ですが、これからはリアルタイムに動かせるようになっていく筈です。そこに面白さと、大きな可能性が眠っているんじゃないかと思っています」

D's Introduction of Four Devas デジタルフィギュア四天王

羽田宗春
Munehal Haneda

Profile

CGクリエイター。もともとはカメラマンとしてCGにタッチするも、写真のレタッチに留まらず、CGにハマる。『D's』登場までは企業向けのCGイラストを中心に活躍。

羽田宗春コメント

「四天王といわれてもなあ、というのが正直なところです。が、もし、自分が初心者や、CGをこれからやっていこうとしている人間なら、間違いなく『D's』は見ているでしょう。その時には、こういうものがあった方がわかりやすいのは事実ですね。ただ、CGやっている人間からは面白くないかも（笑）。

自分としては、従来の作品を作る一方で、クリエイターといえるに足る作品をこれから作っていければ――と思っています。CGというジャンルでも作家が個展とかが開けるように頑張っていきたいですね。また、そういう純粋なビジュアルの方向以外にも、ストーリー作品も一度作りたいとは思っています」

Hiromi Hayashi

ハヤシヒロミ

Profile

3DCGアニメーター＆イラストレーター。「Dの食卓」に感銘を受けて、WARPに入社。「エネミーゼロ」製作に携わる。その後、フリーに。今年はオリジナルムービー製作が目標。

Graphic Design by Hiromi Hayashi
Costume Design by Ayumi Ueyama

Moto-Complet

「『D's』が注目を浴びているのはいい事だと思ってます。映像を作りたいと思っている人は一杯いるわけで、あれを見てこういうものがあるのか、と考える部分も出てきているようですから。ただ、3Dの映像が今後どこへ向かうかがポイントになると思いますね。

僕としては、3Dは動いてこそのものだと思っています。美少女キャラが今は注目されてますが、キャラがどうこうではなくて、それも要素として盛り込みつつ、一つの作品として完成させたいですね。また、作家としてのスタンスを維持するためにも、大メディアよりも将来ネットが発達して、個人個人に映像が配信できるようになったら面白いですね」

Ideal Girls

リソウノ★オンナノコ ON VIRTUAL

投稿数百点以上を誇る「D's」の人気コーナー、「理想の男の子・女の子」の中からセレクトしたのが、この６人の女の子たち！　すべて3DCGだが、それぞれの魅力を持ったキャラクターに仕上がっている。

▶9月15日 ON AIR

iceman

iceman

翌々週の番組オープニングＣＧコンテストにも、同じキャラクターを使ったムービーを送ってくれて、見事入選。まさにクールビューティというにふさわしい外国人女性キャラクターだ。同じ回に男性キャラクターも投稿されているが、今回は女性のみを選ばせてもらった。

▶6月2日 ON AIR

島崎霊人

Ryouto Shimazaki

セーラー服の女の子。かっちりとリアルに作られている。見事な作品だ。

▶11月17日 ON AIR

小六美貴

Miki Koroku

本人コメントいわく『身近に感じられるキャラで、表情に自然な人間味を』。

▶10月27日 ON AIR

西海圭祐
Keisuke Saikai

複雑だが、自然なポージングが抜群にうまい。顔の表情もすごく自然だ。

▶9月1日 ON AIR

柳島HiD
Yanagishima HiD

小悪魔的な表情が魅力的。角度によっては美少女っぽい。8年がかりの作品とか。

▶9月15日 ON AIR

藍等ヤスノリ
Yasunori Aira

こちらはちょっとアニメ入っている感じの造型の女の子。ぷにっとした女の子っぽい感じのボディラインが魅力的。本人コメントでも『筋肉のふくらみに気をつかいました』というだけあって、納得って感じ。ちなみに彼女の名前は檸檬藍凪（レモンアイナ）だそうです。

D'sは未来の実験場です。

渡辺浩弐 Kozy Watanabe ロングインタビュー

多彩で華麗なCGが番組を彩る中、司会として「D's」のコンテンツを構成していく渡辺浩弐氏。ゲームデザイナーとしても有名な渡辺氏が、自ら関わる「D's」の意義とは？

何かが始まる、という期待がありました──

──ゲーム評論出身で、小説家でもある渡辺さんが、「D's」に関わったきっかけというのはどこにあったのですか？

渡辺：ひとつは、僕の小説を読んだり、ゲームをプレイしてくれた人達との交流をしていく中で、CGの製作を始める若い人がすごい勢いで増えてきている事を、ここ数年感じていたからです。しかも、それはメディアの表面に出ないで、見えない所で爆発的に広がりつつある。これはちょっと、只事ではないぞ、って感じで。

多分、この変化というのは、80年代に低価格のシンセやサンプラーが出てきて、自宅で音楽が作れるようになった頃の状況とよく似ているんだと思います。その結果、急速に音楽のレベルが上がり、プロとアマとの境界線がなくなっていきましたよね。

で、90年代はどうかと──。

──パソコンですね。

渡辺：そうです。

特にここ数年位でパソコンはものすごく発達しました。10年前には、何千万という価格帯だったツールが、今や数十万で手に入るようになってきた。

そういう状況が今まさに広がって、ブレイクポイントに達する時期だなあ、とワクワクしていた所に丁度、「D's」からお話を頂いた。

──じゃあ乗ってみよう、と。

渡辺：ええ。そして、もうひとつは業界側の話なんですけど、今、ゲームだけではなく、映画も放送も、デジタル化の時代に入ってきて、新しい事をそこでやっていかなきゃならない。

じゃあ、どうするか？

業界的には大作指向が進んでいるんですが、この体制が上手く機能していない。この領域の作品というのは大企業が金や人材を注ぎこめば成立するというものではない。大きさよりも新しさが必要なんです。コンピュータで作ることの意味とか楽しさを知っている人が作らないとダメなんです。

ところが、今、大作指向にある業界の流れの中では、才能のあるクリエイターでも、商業作品を作るためには、まず大企業の入社試験を受けるところから始めなければダメという状況になっている。

つまり、新しい才能が必要とされているにも関わらず、構造的にそれが不可能になっている。

そこで、それを打破するためにも先程話題にした、自宅でCGを創り始めているインディーズ系の才能を突出させる方法論がないかなと考えていた時期でもあったんです。

その時、「D's」の話を聞いて、これは結構、面白くなるなと。自分にできることがあれば、関わっていきたいという気持ちでした。

作品を作るという事を真剣に考えてほしい──

──では、実際に「D's」を立ち上げてみて、いかがですか？

渡辺：制作者側とは、『こういうCGを取り扱う世界そのものがまだないのだから、才能を発掘するだけではなく、仕事を作るという所までやっていかないとダメだ』という話をよくしています。司会として番組に出演していますが、自分としてはむしろ、そちらの作業にウェイトを置いていかないとまずいかなと、思っています。

──「D's」に対する不満というものはありますか？

渡辺：それはあります（笑）。やりたくてもできない企画の方が多いですからね。でも、地上波のテレビ番組は視聴者からお金を貰っているわけではありません。番組を成立させるためには、いろいろな事情の中でやっているわけですから。そこで局も制作会社もベストをつくそうと努力されています。

クリエイターの方々はもっと不満があるかも知れないけれど、ここでは、テレビというメディアのメジャー性を利用してほしい。この場所をあざとく利用した者が勝ちなんだと言いたいですね。

将来的に「D's」が広がっていけば、BS放送やインターネット放送などもつかって、いろんなニーズに対応したいろんなコンテンツができるようになるんでしょうけど、地上波でやるにはこの方法は悪くないと思う。

もちろん、クリエイティビティという意味では完全な状態でないというのはわかります。ですから、クリエイターの方には割り切ってほしい。逆にテレビである事の利点、ピカピカした表面を見て下さい。そこで目立てば勝ち、というつもりで「D's」には参加してほしいです。

──「D's」はインディーズ活動じゃない、という事ですよね。

渡辺：そこに実は矛盾もあるわけですけどね。もちろん、作っているものが理解されなくても、一人で作り続けて、何年何十年後かに評価されて、理解者を得る──そういう創作もありです。それはそれで美しいと思うけど、それは違う世界の話でしょう。

テレビ番組としての「D's」の意味を理解して、その使い方を考えてほしいですね。

ただ、「D's」のスタッフというのは、音楽の世界の人が多いので、若いクリエイターの人たちを尊重し、支援していくスタンスは基本にあると僕は思っています。

いずれにせよ、デジタル化という大きな流れの中で、作品を提示する新しい方法論が必要にはなっています。だから、クリエイターの方たちにはどんどん参加して、一緒に考えてほしいです。「D's」はメディア全体の近未来をシミュレー

トする場所として機能してほしい番組なわけですから。結果として、支援する側もされる側も、メディア側もクリエイター側も、互いにメリットになる形を作っていきたいと思っています。

——それが「D's」のスタイルというわけですね。

渡辺：ええ。このやり方は、普通と随分違うんですけどね。

ＣＧとかゲームメディアとかになると、多くの人が関わって製作されますが、実際の作品の手ざわりはっていうと、完成レベルにまで行かないとわからない。映画なら、脚本はここまで、編集はここまで、とスタッフの役割ははっきり決められていますし、例えばパンやズームといったスタッフ全員が理解している共通言語としての技法がある。それらがＣＧやゲームでは、まだ完成されていなくて、集団作業が難しいわけです。それなら、今のところは作品という意味では、一人でやった方がいい。

ただ、作品を作ろうとすると、先に予算を獲得するための企画があって、次に作品の内容という順になっちゃっている。お金を集めるための方便として、「ＣＧ」という言葉がつかわれているという傾向が、ここ数年、確かにあったわけです。

結果、ＣＧ業界の大作バブルも今やはじけてる。これはその方法論では、もう通用しない、間違えているっていう事だと思うんですよ。

だから「D's」では、そういう企業側からのやり方ではなく、個人からのやり方というアプローチで動

いていると考えて下さい。

――なるほど。作品を作りたい人間が作るべきだ、と。そのための場所として「D's」があるということですね。

デジタルアイドルの未来系は――?

――本誌は世界初のCGアイドル雑誌を標榜しているんですが、デジタルアイドルについては、どう考えてらっしゃいますか。

渡辺：実は、CGアイドルのプロデュースはやってみたいなと考えていたんですよ。自分の小説の中でも、バーチャルアイドルとかは出てきていますし。

高橋（番組プロデューサー／詳細は次のページを見よ）：じゃあ、「D's」に送られてきたものの中から、オーディションやろうか？

渡辺：え？　面白そうですけど、マジですか。(笑)

――本誌でもフォローしますから、考えておいて下さいね、それ。じゃあ、お話の続きをお願いします。

渡辺：話を戻しますと、僕はSF作家として、デジタルアイドルのムーブメントが、コンピュータの進化系としてCGキャラクターが人格を持つ過程のものなのか、それとも人間の進化系としてデジタルな環境の中に人間が溶け込もうとしているものなのか、興味を持っています。

アイドルって時代の鏡と言われてますよね。確かに売れるアイドルって顔が段々可愛くなっていくじゃないですか。時代を象徴するアイドルというのは、ひとつの才能というか、その時代に合った顔になるんです。それは本人の意志や努力だけじゃなく、彼女を見る側が時代に合った新しい顔を作っていく。かつての山口百恵や松田聖子、最近なら広末涼子のように。

その中で、例えばデジタルアイドルというのが現れて、時代が要請する理想の顔や髪型というのを現実化していったら、この子がファッションリーダーになるんじゃないかと思うんです。現実の方が彼女を追っかける形になるかも知れません。髪型を真似てみたり、顔の整形をしてみたりとか。

――ある意味、究極のビジュアル系キャラクターですもんね。

渡辺：もうひとつ、デジタル化という文脈の中で、インターフェイスとして、デジタルアイドルが大きく関わるかも知れないですね。世の中の流れが大きくデジタル化して、バーチャルになっていく中でキーボードというのはどうなんだろう、と。僕たちコンピュータ業界の人間はキーボード操作にストレスを感じなくなっているかも知れないけど、普通の人たちはそうでもないと思うんですよ。

それが、例えば画面上に彼女達が現れて、話しかけてくれることで、対話による入力ができていく。そうなると、より一般性のあるものにコンピュータが変わるきっかけになるんじゃないでしょうか。

――キーボードつきのOSみたいなものですよね。

渡辺：デザインが格好いいという理由でコンピュータを買うより、この子が可愛いから、という方が購買欲は大きいし、普及していくんじゃないですか。その意味でも、デジタルアイドルの今後というのが、すごく楽しみですね。

渡辺浩弐

Profile

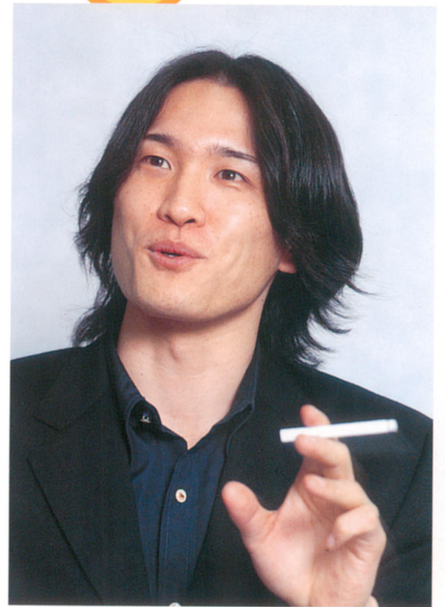
小説家・ゲーム批評家。主な著作に「1999年のゲームキッズ」シリーズ、「BLACK OUT」等がある。TVゲームには創成期からライターとして関わり、自身「ゲームキッズ」シリーズのゲームデザインも手がける。そのクールな風貌と鋭い舌鋒にファンも多い。

[D's Garage 21] プロデューサー

高橋裕一氏

Yuichi Takahashi

渡辺氏のインタビューで、CGの世界における「D's」の意義はおわかり頂けただろうか？　では、番組を支えるプロデューサーの高橋裕一氏にも番組の裏側を語って頂こう。

D'sは3年計画で考えています。やっと種を蒔き終えました。

「D's Garage 21」プロデューサー。テレビ朝日ミュージック所属。

デジタル化も含めて、メディアが変わる。その時テレビは――

「番組を作ろうとしたきっかけはですね、もうすぐ自分達をとりまくメディア状況が大きく変わっちゃうわけじゃないですか。その転換期直前の今、ここをチャンスと考え、テレビ局発信のオリジナルコンテンツを生み出せたら…と考えたわけです。じゃあ、でも、コンテンツって何？　となった時に、新しいものが必要だと。小説家やマンガ家が出版というメディアの中身を作り、盛り上げてきたように、リスキーかも知れないけれど、テレビ局だから初めて出来て、その誕生の第一歩から関われるもの――。それは何かな、と？

その結果、出てきたのが、インディペンデントのCGクリエイターたちと組んで、面白い事ができないかなという発想でした。つまり、作家と出版社の関係のように、テレビ局がCGクリエイターと組むことで、新しいコンテンツが作れるんじゃないか？　という事です。

ただ、気になったのは、番組を始める際に、本当に応募作品とか来るのかな、と。CG雑誌とか、専門学校とかに番組スタート＆作品募集の告知は打ったんですけど、すごく心配でした。結果的に、予想以上の数の作品が今までに集まってくれて、ほっとすると同時にこんなに潜在的にCGをやっている人間がいるんだと、改めて驚いています（99年12月時点で、累計応募総数は2500超！）」

放映CGの選択基準と、「D's」の目標――

「番組としては、まだ試行錯誤をくり返しながら進んでいる状態です。第一、CGというコンテンツにおける正解がまだないんですよ。だから、全ての作品に将来性と可能性がつまっている反面、受けるのはコレ、いいのはコレ、という判断基準がまだ固まっていない。

そんな中で、どのCGがいいかというと、これは特化しているものを選んでいくしかない。だから、選考の際には、キャラクターのいいもの、お話の面白いもの、技術的に素晴らしいもの等、CGが持っている表現でいい部分を見ていく。全体的な完成度の高さよりも、この作品はここが特化しているね、というものを選んで放送しているつもりです。結果的に、それがバラエティになって、視聴者側も楽しんでくれているのは事実です。

ただ、その時その時で求められるものは違うので、「D's」も今後変化していくとは思っています。それでも、「D's」のスタンスとして、今後、CGが世に出ていく中での役割を演じたい、という気持ちはありますね。CGが世の中に広がっていく方法論というのは、一杯あるんでしょうが、その有効なひとつとして、「D's」は機能していきたいです。

だから、僕らとしては、協力して下さる企業の方々とも相談して、早い機会でCGというものをパッケージング化して、出していきたいと思ってます。その事で、マーケットが広がって、CGを作る人間のチャンスも広がっていく。

逆にクリエイター側には、「D's」という番組を上手く使ってほしいと思っています。「D's」の中で、自分のCGというのはこうなんだと、音楽や文章の自己表現に負けないくらい、CGを使った自己表現をしていく。そういう若い才能のクリエイティビティというものを番組は発表の場として活かしていきたい。

それを形として残していくための支援を、僕らはしていくつもりです」

注目！「D's」の今後はどうなる――？

「番組が提示できる具体的なものは2000年以降にならないとって感じですかね。

気分としては、1年目はあちこちに向けて、名刺を切っているという状況。2年目で作品をリリース。この時点で、受動的に見れるもの、能動的に見に行くもの、パッケージングを手に取るものの3種類に分けようかと思っています。

そして、3年目でCGが一般化して、実写とか映画に比べてどうかと、比較できる対象として認知されるようになるかって感じですか。

その頃には、テレビモニタっていうものが、メディアの道具として大きく変わっている筈なんですよ。モニタの中のコンテンツにしても地上波あり、BSあり、ゲームあり、ネットありと。しかも、その中でハリウッド製の百億円の制作費のかかった映画や、1本何十億円かかったゲームの映像と、CGとが等価の立場で勝負していかなきゃならない。

でも、いつかその映画やゲームたちと、「D's」が発掘したクリエイターたちの作品が対等に戦える日がやってくると思います。僕らはそれを10年や20年後の話じゃなく、数年後の話としてとらえています。ひょっとしたら、3年後には実現しているかも知れませんね。

その意味でも、こりゃすごい仕事だな、と。でも、その分、僕らもこの「D's」というプロジェクトに対して本気なんだと理解して下さると、うれしいですね。兆しは見え始めましたから」

Check it out!!

That's D's PRO

「D's」はCGを使用したいくつかの製品のリリース

Primal Image

【プライマルイメージ】

インタビュー中でも明らかになったように、エンタテインメントCG業界の拡大を目指して「D's」は積極的に、CGを使った作品のパッケージング化を進めている。その第一弾は昨年夏に発売された「F-CUBE」だが、早くも「D's」製作ソフトの第2弾の発売が決定！

その名は**「Primal Image」**!!

何と言っても衝撃的なのが、この「Primal Image」が、コンシューマーゲーム機用のソフトとして、作られている事だろう。しかも、そのハードの名は、プレイステーション2!!

現状では「Primal Image」の発売日は未定だが、3月4日に発売が予定されているプレステ2の初期タイトルの1本として、ラインナップされているため、2000年春には、その姿を僕たちの前に現すに違いない。

さて、「Primal Image」の注目の中身だが、バーチャルアイドルたちを使用した、デジタルフィギュア集となっている。最新の3DCGテクノロジーを駆使した、そのハイクオリティーな画面はオドロキの一言！　時代がココまで進化したことを喜びつつ、このソフトを堪能しよう！

登場するキャラクターは、まず、バーチャルアイドルと言えば彼女の名前が第一に浮かぶ、**テライユキ**。今まで、パソコン上でしか見られなかった彼女がついに、テレビモニタ上に登場。その溢れる魅力で新しいファンを増やしていく事だろう。

Yuki Terai

おなじみテライユキ。彼女の最新映像がバッチリ収録されている。ウワサでは超クールなムービーだというが…。

Welcome

こちらは記念すべき D's製作の 第1弾!!

F CUBE 【エフキューブ】

昨年8月に発売されたデジタルフィギュア集。LightWave3Dを使って製作された作品を集めている。参加メンバーは、「D's」四天王を始め、『理想の男の子・女の子』に投稿してきたクリエイターの中からトップクラスの人間を集めている。(Mac&Win対応　CD-ROM)

※本データをご利用いただくには LightWave 3D 5.6以上が別途必要です。

←富岡聡作「SiNK」。CGならではの動きと奇想は大絶賛を浴びた。

→おなじみ四天王の作品も収録されている。写真はソネハチ氏。

DUCTS

を既に始めている。その注目のラインナップをここに紹介する事にしよう──。

さらに全く新しいデジタルアイドルも登場！「Primal Image」でデビューするべく、現在、調整が続けられている渋谷系のキュートな少女、**ノン**！ 今までのバーチャルアイドルとは違う魅力を持つ彼女のデビューにインパクトを受ける人も多いはず！

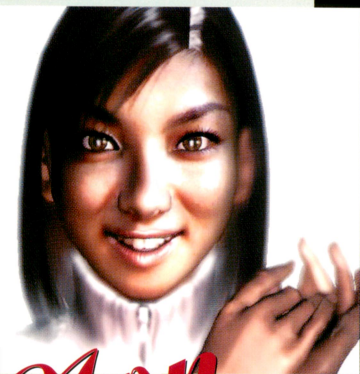
そして、「D's」のコーナーのひとつである『理想の男の子・女の子』へ投稿してきてくれた中から、見事選ばれたコージ氏のオリジナル美少女キャラクター・**アンナ**も登場!! その新人らしからぬレベルの高さは、自分の目で確かめてほしい。

もちろんソフトでは、彼女たちの美しい姿を、どの視点からでも楽しめるようになっている。その他にも、CGキャラクターのモーションムービーが見られるぞ。

また、タイトルの「Primal Image」は番組中で視聴者から公募したものだ。世紀末を意識した作品が多かった中、2000年の始まりをイメージさせる、このタイトルが選ばれた。"Primal"とは、最初の、第一の、という意味。CGエンタティンメントの始まりを告げようとする、このソフトにふさわしいタイトルと言えるだろう。

現状で発表できる情報はここまでだが、「Primal Image」はシリーズ化が考えられている。今回のラインナップを見てもわかるように、既存のキャラクターやクリエイターだけに頼らず、新しいキャラクターや才能ある新人を積極的にデビューさせていきたいという、「D's」らしいこのシリーズ、これからが楽しみだ。

さらに「D's」では、他にも様々な企画を随時、番組中で進行させているぞ。

今までの美少女3Dキャラクターとはタイプの違う渋谷系女の子も、このパッケージで初登場！ ガングロで細身の彼女の名前はノンだとか。

Anna

こちらも新キャラクターのアンナ。端正な美貌はデジタルビューティーの中でも目を引く存在だ。作者のコージ氏は「理想の男の子・女の子」出身の新鋭。投稿作品がパッケージ化されたのだ。

to Digital Figure!!

番組内で募集した「パズルゲーム企画」の中から選ばれた作品をワンダースワンのゲーム化したもの。昨年末に発売されている。ゲームの内容は、上から落ちて来る水滴を上手く誘導して、下にある花の芽まで届けてあげること。番組内で取り上げた、新人マンガ家・戸田聖子作のかわいい絵本つき。価格 2,980円（税別）

WonderSwan D's Garage21 公募ゲーム たねをまく鳥 特製絵本付 BANDAI ©T.SUZUKI / D's Garage 21 ©BANDAI 1999

［たねをまく鳥］

Go to Future with [D's]

デジタル化の波はいつの間にか、僕たちの全身を洗い始めている。この流れをどう受け止めるかは、個人の自由だ。確かにギターを持った人間が全てミュージシャンになれるわけではない。でも、10年前まで、僕達は道具すら手にする事ができなかったのだ。そう思って、踏み出してみよう。目の前には「D's」という扉が少し開いているはずだ──。

[特集2] 20世紀 ゲーム美少女 読本

やっぱり、恐怖の大王もY2K問題も
地球の歴史を終わらせてくれなかった。
世紀末という退屈な牢獄を、僕と一緒に
遊んでくれる娘はいないのだろうか。
『ここにいるぜ。みんなお前のことが
気になってしょうがないってさ』
ゲームの美少女たち。
20世紀が本当に終わる最後の夜には、
彼女たちとデートして過ごそうか。

PART 1

TOWARD to The PAST

——20世紀の最後を彩った電子の女神たち——

イラスト・祇姉妹

スペースインベーダーが大ヒットしたのは1978年のこと。ビデオゲームの起源をここに定めるとすれば、ようやく成人を越えたことになる。この間に、まさに星の数ほどのゲームが発売され、僕たちはそれを楽しんできた。

ゲームは文化だとする考えがある。映画に匹敵するエンターティメントだと。確かに僕たちはいくつもの夜をゲームをして過ごし、暗闇のテレビ画面の中のゆくえに一喜一憂して朝を迎えた。僕たちはテレビを観ることよりも、漫画を読むことよりも、ゲームをプレイすることの方にはるかに多くの時間を費やしてきた。なら、もう一度ここで思い出してみないか？　スクリーンの向こうよりも、ページのコマの中よりも、ずっとずっと熱い視線を僕たちに送ってきてくれたあの娘たちのことを。ゲームヒロインと言う名のアイドルたちのことを。

人類の中で、僕たちが初めて『ゲームで感動する』ことを体験したんだ。ならば、モニターの中のヒロインに恋したのも僕たちが初めて。僕らの子孫に自慢できると思わないか？

8Bit AGE [MIDDLE 80'S ～EARLY 90'S]

FAMILY Computer

ファミコンの愛称で知られるファミリーコンピュータは、それまでのゲーム機を凌ぐ美麗な画像表示能力と製造元の任天堂を始めとする優れたゲームメーカーの提供するソフトの力で日本はもとより世界中で大ヒット。テレビゲーム機の代名詞となった。本体の販売期間も長かったため、多種多様なソフトが発売されている。またディスクシステム等の周辺機器も大変充実。1983年7月発売。

クインティ

ゲームデザイン・田尻智、キャラクターデザイン・杉森健というポケモンスタッフによるパズルアクション。可愛いらしい絵柄や単純な操作と裏腹に高度な腕が必要。ラストの敵が主人公の妹と言う以外な設定も。

PC ENGINE

ゲーム機を中心に据えた『コア構想』のもと、NEC-HEとハドソンが開発。性能は8ビット機にしては高機能。当初はアーケード移植や版権ものによりシェアを延ばし、拡張構想の核となるCD-ROM²の発売により世界初の家庭用CD-ROMゲームマシンに。数々の良作を放ったが、乱作が祟り急速に衰退。しかし現在のゲーム機の主流たるCD-ROMによるソフト供給の形態を生んだ功績は大きい。87年10月発売。

イースI・II

パソコン版の移植だが、アニメ挿入によるビジュアルシーン、声優によるキャラクターの台詞等、その後の家庭用RPGのスタイルに影響を与えた。ゲーム的にも非常にバランスが良くハードを牽引するヒット作に。

◆HISTORY◆

ファミコン編

○85年
イー・アル・カンフー　コナミ
シティコネクション　ジャレコ

○86年
メトロイド　任天堂
水晶のドラゴン　スクウェア
うる星やつら　ラムのウエディングベル　ジャレコ
ガルフォース　ハル研究所
マドゥーラの翼　サン電子
レイラ　デービーソフト
スペースハンター　カネコ

○87年
ココナワールド　ソフエル
奇々怪界・怒涛編　タイトー
タッチ　東宝
ロストワード・オブ・ジェニー　タカラ
銀河の3人　任天堂
ふぁみこん昔話・新鬼ヶ島前・後編　任天堂
中山美穂のトキメキハイスクール　任天堂
アップルタウン物語　DOG［スクウェア］

○87年
アテナ　SNK
夢幻戦士ヴァリス　徳間書店
アタックアニマル学園　ポニーキャニオン

○88年
リサの妖精伝説　コナミ
カイの冒険　ナムコ
ガーディック外伝　アイレム
リップルアイランド　サン電子
えりかとさとるの夢冒険　ナムコ

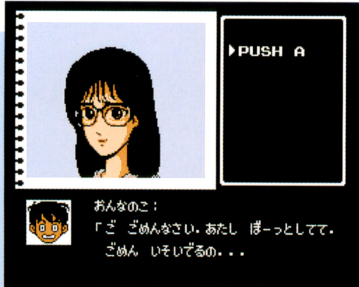
○89年
ドラゴンスピリット　ナムコ
ジーザス　恐怖のバイオモンスター　エニックス
落っことしパズル　とんじゃん！？　ジャレコ
クインティ　ナムコ
アイドル八犬伝　トーワキチ

○90年
まじゃべんちゃー　徳間書店
魔天童子　クエスト

○91年
おたくの星座　エム・アンド・エム
メタルスレイダーグローリー　ハル研究所

アタックアニマル学園

女子高生ノッコがマシンガンを持ちナゾの不良動物軍団と戦う、スペ○ス○リ○ー系シューティング。当時発売された3Dグラスに対応し、移植作品でもないのに妙に出来が良かったため、ゲーセン少年たちは複雑な思いでプレイしたという逸話が残る…。

中山美穂のトキメキハイスクール

通信集計機能をもつ青ディスクシステム対応ゲーム第一弾として、任天堂自らがアイドルADVを製作。電話を使ったヒントシステム、台詞と表情を組み合わせて語りかける会話手法など非常に練り込まれている。ハッピーエンドにたどり着くのは至難の技。

アイドル八犬伝

遺産相続を巡る3姉妹の争いを縦軸に、7人の仲間の協力を得て末妹エリカがアイドルへと成長していく。イロモノの極北に見られがちだが笑いと感動の結構まっとうなAVG。エリカが「歌う」ことによって行き詰まった謎が解明される。『キミはほえほえ娘』という歌詞が許せる人にはお勧め。

メタルスレイダーグローリー

原作兼原画のよしみる氏が命を削った驚異のグラフィックと巧妙なシナリオ、8MROMにカスタムチップ搭載というスペックが生み出す特殊効果演出の数々。ハードの限界に挑戦するという言葉が嘘ではない野心作ながら、開発の遅れからファミコン時代末期に発売されカルト化したADVである。

コズミックファンタジー

原作にアニメーターの越智一裕氏を迎え、ビジュアルシーン満載のスペースオペラアニメの乗りで製作されたRPG。PCエンジンのある側面を代表するシリーズと言える。ゲームはパート4まで続きOVAも作られた。

銀河お嬢様伝説ユナ

ボタンを押していくだけで物語が展開する、デジタルコミックの決定版。平凡な女の子ユナがあっと驚く宇宙アイドルに！ 美少女てんこ盛りで展開するPCエンジン蜜月時代の産物。キャラクターデザインは明貴美加氏が手掛け、ユナの声はRED作品常連の横山智佐氏。

マジカルチェイス

ほうきに乗った魔女っ子を操るシューティング。音楽と敵の出現が同調していたりキャラクターと背景をパステル調で揃えたり大変丁寧な作りの作品。出荷数が少なく、後にゲーム誌によって再版されるほど幻のソフトと騒がれた。良き時代である。

ときめきメモリアル

今や恋愛シミュレーションの代表となったこの作品もPCエンジンがオリジナル。発売当初から口コミやBBSで熱狂的ファンが誕生、友人へメモラーのオルグ活動を励行。彼らはソフトの再版ごとに内部プログラムに変更が有るとしてバージョン違いを収集する豪の者だった。

◆HISTORY◆

PC エンジン編

○89年
ワンダーモモ　ナムコ
イース1・2　ハドソン
死霊戦線　ビクター音楽産業

○90年
超絶倫人ベラボーマン　ナムコ
メルヘンメイズ　ナムコ
迷宮のエルフィーネ　日本テレネット
バーニングエンジェル　ナグザット

○91年
エフェラアンドジリオラ　ジ・エンブレム　フロム　ダークネス　ブレイン・グレイ
サイバーシティ　OEDO　808　メサイヤ
レディファントム　日本テレネット

○92年
銀河お嬢様伝説ユナ　ハドソン
SNATCHER　コナミ
パステルLime　ナグザット

○93年
魔物ハンター妖子～遠き呼び声～　メサイヤ
ヴァリス ビジュアル集　日本テレネット
コズミックファンタジービジュアル集　日本テレネット
コットン　ハドソン
フォーセットアムール　ナグザット
ムーンライトレディ　NECホームエレクトロニクス
雀偵物語３ セイバーエンジェル　アトラス
闇の血族・遥かなる記憶　ナグザット
イースIII The Dawn Of Ys　ハドソン
悪魔城ドラキュラX血の輪廻　コナミ
秘密の花園　徳間書店インターメディア

○94年
FRAY～サーク外伝～　マイクロキャビン
エメラルドドラゴン　NECホームエレクトロニクス
モンスターメーカー闇の竜騎士　NECアベニュー
美少女戦士セーラームーン　バンプレスト
ときめきメモリアル　コナミ
スーパーリアル麻雀PIII・IIカスタム　ナグザット
アドヴァンスドV.G.　テイジイエル販売
女神天国　NECホームエレクトロニクス

○95年
あすか120%マキシマバーニングフェスト　NECアベニュー
天地無用！魎皇鬼　NECアベニュー
姐（あねさん）　NECアベニュー
銀河お嬢様伝説ユナ2永遠のプリンセス　ハドソン
銀河婦警伝説サファイア　ハドソン

16Bit AGE [LATE 80'S ~EARLY 90'S]

SUPER FAMICOM

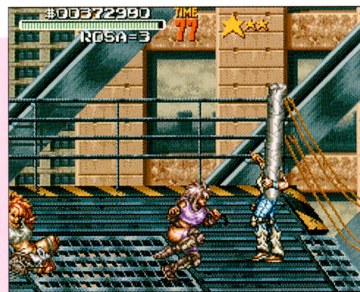
任天堂がファミコンの後を継ぐ機種とすべく16ビットCPUのカスタムチップ搭載機として開発。最大表示色数、スプライト数、音源数などの性能は抜群。本体の処理がやや遅いとの声もあったがドラゴンクエスト、ファイナルファンタジーの2大RPGを擁したことにより一般に普及。最終的には国内で1680万台の普及数を誇った。90年11月発売。

アンジェリーク

宇宙を統べる女王の次期候補に選ばれた主人公とライバルが、9人の守護聖の力を借り女王試験合格を目指す女性ゲーマーのための育成&恋愛シミュレーション。現行機で続々とシリーズ化されている。

負けるな！魔剣道

新作ごとにジャンル・ハードが異なる怪作美少女戦士ゲームのエピソード1。原案・キャラデザインはANO清水氏。山奥に住む剣道好きの主人公舞が魔剣道に変身、通学途中に妖怪退治をするアクションゲーム。

アンダーカバーコップス

90年代に入ると格闘アクションゲームにも女性キャラの台頭が目立つようになる。緻密なグラフィックで核戦争後の荒廃した世界を表現した本作では主人公の1人ローザがヒップアタックばんぷーで人気を博した。

MEGA DRIVE

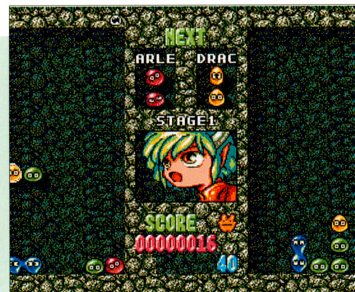
アーケードゲームのシェアを持つセガが、その資産を家庭用市場で生かす方向で開発。高い処理能力を持つ反面、色数やサウンドの弱さがビジュアル指向に移行しつつあった家庭用機の流れに合わなかったようである。ただし海外では初の16ビット機として歓迎され支持を受け、アメリカではいまだ現役機。88年10月発売。

ファンタシースターII

RPGのタイトルの弱さに悩んだセガが切り札として投入。アニメ調のキャラやSFとファンタジーの融合した世界観が支持されスマッシュヒットする。序盤に死亡する主人公の義妹・ネイに人気が集中した。

フェリオス

デュポンに拉致されたアルテミスを救うアポロンの冒険を描くシューティング。アーケードの移植作で、1面クリアするごとにアルテミスが語りかけるビジュアルシーンがある。飛ばそうとすると怒られてしまう。

ぷよぷよ

幅広い層にヒットした落ち物パズルゲーム。デフォルメキャラとゲームを組み合わせる企画の走り。アルルを始め本作に登場する妙なセンスのキャラクターは、本来は同社のパソコンゲーム『魔導物語』に登場。

◆HISTORY◆

スーパーファミコン編

○93年
アレサ2　やのまん
美少女雀士スーチーパイ　ジャレコ
負けるな！魔剣道　データム・ポリスター

○94年
ザ・ブルークリスタルロッド　ナムコ
ツインビー～レインボーベルアドベンチャー～　コナミ

○95年
永遠のフィレーナ　徳間書店インターメディア
スーパーヴァリアブル・ジオ　TGL
NAGE LIBRE 静寂の水深　バリエ
プリンセス・ミネルバ　ビック東海
プリンセスメーカー～Legend of Another World～　タカラ
放課後 in Beppin 女学院　イマジニア
マジカルポップン　パック・イン・ビデオ
妖怪バスター ルカの大冒険　角川書店

○96年
ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～　コナミ
美少女レスラー伝説　ケイエスエス

メガドライブ編

○90年
フェリオス　ナムコ
メガパネル　ナムコ
ファンタシースターIII 時の継承者　セガ
キューティー鈴木のリングサイドエンジェル　アスミック

○91年
魔物ハンター妖子 ―第7の警鐘―　NCS

○92年
アリシアドラグーン　ゲームアーツ
魔法の少女シルキーリップ　日本テレネット
LUNAR ―THE SILVER STAR―　ゲームアーツ

○93年
アネット再び　ウルフチーム
ゆみみみっくす　ゲームアーツ

○94年
ぽっぷるメイル　セガ　ファルコム

○96年
魔導物語 I　コンパイル
バトルゴルファー唯　セガ

32Bit AGE [MIDDLE 90'S ～LATE 90'S]

PLAY STATION

いつのまにか最高の普及率を誇る現行ゲーム機に。その秘密は高性能なボードをゲーム機に特化する設計を行なったソニーと、ナムコ、スクエア等キラーソフトを作れる力のあるメーカーが参入し盛りたてたことによる。しかし急速な市場の拡大は過剰なソフト供給と質的低下という問題を招くことになる。94年12月発売。

SEGA SATURN

複数のCPUを持つセガ製32ビット機。本体の性能は決して悪くなく2Dグラフィック表現はきわめて優れている。しかしポリゴン表示が弱い、アーケード寄りのラインナップ、サードパーティの力不足等の理由から、晩期は奇抜な宣伝キャンペーンのみが話題になることになった。94年11月発売。

ありすinサイバーランド

女子高生ハッカーがネットでウィルスと戦うADV。戦闘シーンにポリゴンを使用したかなり初期のゲーム。一歩間違えばヒットしていた不遇の佳作で猛烈なメディアミックスを展開、スナック菓子まで発売された。

この世の果てで恋を唄う少女YU・NO

A.D.M.S.(アダムス)と呼ばれる特異な時間軸システムを採用。他にはない視点でゲームをプレイできる。本作は18歳以上推奨のゲームだが、アダルト向けゲームの中には既存の概念に捕われない佳作が多いのも事実である。

ソウルエッジ

アーケードの移植作。大航海時代、伝説の剣を求め各国勇士が世界を旅する3D格闘。ナムコは人体のポリゴン表現について動きのリアリティとキャラクター性の融合を追求してきたが、この作品でほぼ完成を見る。

アイドル雀士スーチーパイ めちゃ限定版発売5周年マル得パッケージ

人気の麻雀美少女戦士ものシリーズのプレミアパック。新作ADVと「Ⅰ」と「Ⅱ」の3種類が楽しめる。キャラクターデザインは漫画家園田健一氏がずっと担当している。

To Heart

本来アダルト向けとして制作されたゲームを家庭用にマイルド移植するのが現在の美少女ゲーム界の主流。本作は高校が舞台の恋愛ADVだが、登場するロボット少女マルチの過熱人気が移植を実現したといえる。

サクラ大戦

スチームパンク調の大正時代を舞台に、帝國華劇団のヒロインたちとのADV部分と、戦闘シミュレーションが絡み合うドラマチックアドベンチャー。一般層にも受けてロングヒット。

◆HISTORY◆

プレイステーション編

○94年
宝魔ハンターライム
SpecialCollection Vol.1　アスミック

○95年
闘神伝　タカラ
鉄拳　ナムコ
アイドル雀士スーチーパイLimited　ジャレコ
Wizard's　Harmony
　アークシステムワークス
3×3EYES～吸精公主～
　エクシングエンタテイメント

○96年
鉄拳2　ナムコ
あすか120%スペシャルBURNING Fest.
　ファミリーソフト
マジカルドロップ　データイースト
メルティ・ランサー　イマジニア
レイジレーサー　ナムコ
ソウルエッジ　ナムコ
トゥルー・ラブストーリー　アスキー

○97年
マリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士～　ガスト

セガサターン編

○95年
ファイティングバイパーズ　セガ
アイドル雀士スーチーパイRemix　ジャレコ
THE野球拳SPECIAL 今夜は12回戦！
　ソシエッタ代官山
～制服伝説～プリティファイターX
　イマジニア
プリンセスメーカー2　マイクロキャビン
メタルファイターMIKU　ビクターエンターテインメント
ゆみみみっくすREMIX　ゲームアーツ

○96年
おまかせ！退魔業　セガ
サクラ大戦　セガ
野々村病院の人々　エルフ

○97年
下級生　エルフ
同級生2　NECインターチャネル
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO　エルフ

○98年
サクラ大戦2
～君、死にたもうことなかれ～　セガ

AI FUKAMI From RIDGE RACER V

深水藍プロフィール

名　前	：	深水藍(ふかみあい)
生年月日	：	1979年12月12日
年　齢	：	19歳
星　座	：	へびつかい座
血液型	：	B型
出身地	：	神奈川
職　業	：	モデル
身長・体重	：	168cm,49kg
サイズ	：	88・58・86cm
足のサイズ	：	24cm
特　技	：	世界のカレー作り
趣　味	：	写真、スキューバダイビング
好きな食べ物	：	メロン
休日の過し方	：	ドライブ
将来の夢	：	カー・エッセイスト
憧れている人	：	永瀬麗子

PART 2

BEYOND THE FUTURE

プレイステーション2用ソフト・「RIDGE RACER V」のためにナムコが生み出したイメージキャラクター／深水藍(ふかみあい)。このクオリティのグラフィックのまま、彼女は歩き、呼吸し、モニターの中から微笑みかけるのだ。探し求めてきた答えの一つが、ここにある。

「RIDGE RACER V」開発者インタビュー

夢を生み出す力

―深水藍が誕生するまで―

「RIDGE RACER V」のプロジェクトチーフ・斎田氏、グラフィックリーダーの中村氏、グラフィック担当にして深水藍の生みの親である松尾氏へ本音と秘密を直撃取材。さらに松尾氏の友人であり、デジタルビューティーの作者であるYAMAG氏にもインタビュアーとして加わっていただいた。

出席者
CS管理制作部　松尾行恵
　中村英貴
CS開発部係長　斎田栄一
聞き手／　本誌編集部
　YAMAG

本誌：ただいま深水藍のCGを見せて頂いたのですが、このクオリティのグラフィックがそのままゲーム内に登場するとお聞きしてびっくりしました。それをふまえて、「RIDGE RACER V」というゲームにおける深水藍の位置づけ、と言ったあたりからお話を伺いたいのですが。

斎田：「RIDGE RACER V」というゲームそのものの象徴、イメージガールと言った所ですか。

YAMAG：僕は「レイジレーサー(注1)」のムービーを見て感動したんですが、あれから3年ほどでホントにそのレベルのCGの質でゲームができるようになりましたね。

斎田：今回はゲーム本体とムービーといった区分けが無く、すべてリアルタイムで処理する方法を取っています。そのリアルタイム・ムービー部分だけでしかつかっていない技術もあります。
PS2という新ハードで開発するという事で、企画と実作業を平行して行なっている時期もあったので、ツールもない状態で絵を描いてもらわなくてはいけなかったりと大変でしたね。

松尾：ペンダントや髪の毛とか、チャラチャラ動いて凄いですよ。

中村：グラフィックの人間のやりたい事とプログラム担当の人との擂り合わせの産物ですね。

松尾：唇のハイライトがキラッと光ったり。

中村：現実の風景ですと、人間の目だと分らないけれども、動いていないように見える部分が実は細かく動いていて、それゆえリアルに見えると言う事があるんです。そんな部分まで再現できる様になりました。

松尾：すごく高度な技術をつかっているんだけど、見た目には分りにくいのもあります。

本誌：勿体ないですね。

斎田：PS2で何ができるのかわからない、どこまで表現できるのか？と我々も試行錯誤の連続だったのですが、深水藍を作った事で1つのノウハウと、さらに越えなくてはいけないハードルとの両方が手に入ったという感じです。

YAMAG：そういう後への礎になる作品に選ばれたのって光栄でしょう、松尾さん。

松尾：やーうれしいッス!!(笑)

本誌：そもそも松尾さんが、「RIDGE RACER V」に参加されるきっかけというのは……。

中村：松尾はキャラクターデザインから携わるのは初めてなのですが、新しいハードで「RIDGE RACER」をやると決まった時に、何か新しい要素が出てこないかと思い起用したんです。以前から興味を持ってた事も知ってましたし。

松尾：わたしがナムコに入った動機は3Dで女の子をぐりぐり動かしたいって野望(笑)でして。ずっと『お姉ちゃんやりたいですー!!』と叫んでいたらある日、『PS2でどうよ？』と誘われまして。

YAMAG：キャラクターデザインが決定するまではど

松尾行恵氏

んな感じで進行したのですか。

中村：ラフのイラストが何パターンもあったわけではなく、松尾がCGで描いてきたものを発展させる形で進行しました。

松尾：企画が始まってこの形になる迄には４～5通りぐらいあって。夏のゲームショーの前、6月……わたし誕生日に徹夜でやってました!! うへー会社にいるよお～!! みたいな。

本誌：名前や、プロフィール等も同時に？

中村：マスコミにそろそろ情報流そうか、という時期に僕と松尾でいろいろ考えまして。名前は１回考えて止めて、プロフィールを作って再度考えて。姓名判断なんかもしましたよ。

松尾：サインとかもあるんですよ。真夜中に作業しているとモニターの中から出てきて書いてくれるんです(笑)。

中村：まあ、ゲーム本編あっての深水藍だと思っているので、ゲームがしっかりしていないと意味が無いものですし。松尾にも、本編しっかり作って、それが終わったら好きにしていいよと言ってます。

本誌：ところで、現在CGでモデリングをしている作家の方は男性がほとんどなので、ぜひ松尾さんには女性の目から見たバーチャルビューティー観と言うのをお聞きしたいのですが。

松尾：自分の中ではカッコいい女の子作りたいです。まー頭の中にはオヤジがいるんで、パンチラとかもやりたいんですけど怒られるので。

中村：個人的にはホットパンツがナイスですね。

YAMAG：僕は以前松尾さんに『敵だぁ』と呼ばれた男なのですが(笑)、それは男が作ると可愛いとか色っぽいって路線に走りがちだけど、女の人はオシャレとかカッコいい方向に行くんです。僕もそういう方向でCGのキャラ作りをしているので、路線がカブっていまして。

斎田：男性が作るのと女性が作るのとではニュアンスが違う部分は出ていると思います。

本誌：松尾さんは自作のCGを公開したりファン活動もなさっていますが、ナムコ社員としてのメジャーなパッケージングの中の仕事と、個人活動の意識の差みたいなものはありますか？

松尾：個人ではオタク的ツボをいかにつつくか、みたいなのをやって、ナムコでは大衆の心を掴むってあたりでしょうか。あと、いろんな職種や立場の方と組まなくてはならないので、意見を聞けるのが良いですね。自分のHP上で公開してるキャラは凄く男の人のウケはいいんです。で、メールも男の人からばかりで。うーツマンネー!! とか思って(笑)。もうちょっと一般受けしたいなと。ただ目が大きくてお人形みたいのはやだなとか、ファッションも研究して。そんな事に気を配りはじめました。

斎田栄一氏

本誌：仕事という感覚より、作業しているのが楽しいってことでしょうか。

松尾：あと大変なのは表情ですね。笑顔と…演出担当者からの「微妙な表情」ってのが一番難しい。

中村：いやーでもね、知恵と勇気だよ最後は。(笑)体力も必要だけど。

本誌：それでは最後に今後の抱負をお願いします。

松尾：えー、ゲームの方が終わりましたら、CGでいろいろと深水藍の世界を広げていきますので、今後もよろしく、と。

YAMAG：じゃー僕からは、徹夜しないで仕事しましょう、お肌に気を付けて下さいと言う事で。

本誌：本日はどうもありがとうございました。

(99年12月20日・ナムコ横浜クリエイティブセンターにて)

(注１・レイジレーサー……96年12月に発売されたナムコのPS用ソフト。リッジシリーズ3作めに当たり、イメージガール永瀬麗子のデビュー作でもある。)

中村英貴氏

RIDGE RACER V

レースゲームにドリフトの爽快感を導入したリッジレーサーシリーズ最新作がいよいよ登場！車の質感と動き、背景の存在感など驚異のクオリティで実現。

●プレイステーション２ソフト「リッジレーサーV」
発売日／平成12年3月4日予定
価格 6800円 ジャンル／レース

GIRLS ON MONITOR

モニターの中の美少女
いくつもの憧れと感動と
少々の寝不足を
僕たちに与えてくれた女神たち

千年期を越えた今
ガラス越しの蜜月の
距離がちょっぴり縮むよう
夜ごと僕たちは祈ってる

資料協力/天城ひろし　ゲームリスト製作協力/有馬　晶文

CG-icupid NEWS
CG-i キューピッド ニュース

現在着実にファン層を広げつつある数々の3D美少女たち。ボクらのハートを魅了して止まない彼女たちって一体どんな女の子なのだろう？　いま話題の女の子たちの隠された秘密にドーンと接近してみよう！

デジタルビューティーシリーズ

それぞれが独自の輝きを放つ女の子たちが集結した、3Dモデリング集の人気シリーズ。それがエクス・ツールスから発売されている『デジタルビューティー』だ。

AI

有栖川麗子 REIKO ARISUGAWA

樋口誠氏が生み出した少女、Ai。彼女は元々氏がShade解説本の中で登場させた女の子で、名前の由来は『あいうえお』の最初の2文字にあるという。Shadeに初めて触れるユーザーと共にこれから進化していく存在として、物事の始まりを意味する名としてつけられた名前なのだ。解説本の中ではプロトタイプだったが、より可愛らしさを増したver.3となってシリーズに登場した。

アイドル歌手という設定を持っている彼女は、キュートさの中にもドキリとさせられる妖しい表情を垣間見せる小悪魔的な魅力に溢れている。これからの飛躍が楽しみな女の子だゾ!

Aiとはうってかわり、見る者をハッとさせる正統派美少女、それがこの有栖川麗子である。清十郎氏が世に放った彼女の魅力は、まずその香り立つ気品にあると言えるだろう。清楚なお嬢様風ルックスだが、決していわゆる「高嶺の花」的容貌の女の子ではない。

そういう雰囲気もあるが、彼女の端正な佇まいはより身近な存在としてボクらに迫ってくる。ちょっと気になる隣の女の子、それが麗子のポイントではないだろうか。

発売中のデータ集には彼女の水着もバッチリ収められている。そのさわやかな少女らしいお色気にゾッコンになる事間違いなし。是非彼女に触れてくれ！

LINE UP!

エクス・ツールスの『デジタルビューティー』シリーズは、上で紹介した二人だけにとどまらないゾ！　現在も人気上昇中の3D美少女のトップスター・テライユキや、グッとアダルトな雰囲気で迫るRYOKOなどがラインナップ。

いずれも基本データを始め、各種シーンデータが満載。キミだけのピンナップを作るほか楽しみ方は無限にあるのだ！

デジタルビューティーシリーズ　各巻とも定価5800円（税別）　発売　エクス・ツールス株式会社

〈ほかにもこんなコがいるゾ！〉

エクス・ツールスの『デジタルビューティー』以外にリリースされている3D美少女ソフトを紹介しておこう。EASY-POOから出されているのは、天使のモデル集『Entrance Gate Professional』。ポニーキャニオンからは、『Virtual GF File1 松宮早希』が出されている。

店頭でキミもチェキ!!

Who? Digtal Beauty EX MATSUOKA

現在、好評発売中の「デジタルビューティー」シリーズだが、その最新作「～EX」に登場する美女、MATSUOKAは何と実在の女性がモデルになっているという。事の真相を探り出すべく、編集部ではソフト作成のキーとなった御三方にお話を伺ってみることにした!

出席された方々

松岡ふみ子さん
エクス・ツールス株式会社の流通・学校部に勤務。今回のソフトの実在のモデル！

YAMAGさん
本誌読者にはお馴染みの3D CGデザイナー。数々のデジタル美女の生みの親。

正木信良さん
LaOXザ・コンピュータ館のコーナー長。実はこのソフト誕生の仕掛人でもある！

―― このソフトは、営業に見えられた松岡さんを見て、正木さんが「松岡さんのソフトがあったら面白い」と言われたのがきっかけだとか？

松岡 冗談が本当になってしまって…(笑)。でも、面白そうだなと思いましたね。実際のデータもとても可愛く作ってあって、すぐに気に入りました（笑）。

―― 実際の作業に当たって、YAMAGさんがコンセプトにした所はどこでしょう？

YAMAG 今回は実在する人物をベースにするという事で、例えば実際のアイドルをモデリングしていったりする時は、結構難しくてソフトが処理し切れずに、骨格やプロポーションに嘘が出たりしてしまう事が多々あるんですが、今回はモデルをよく見つつ、写実的に捉えながらもデフォルメを加えて、全体のバランスの精度をあげるという感じでやりましたね。御本人の特徴をふまえて、キャラクター性をどう表現するかという事に気を付けましたね。御本人と作ったデータを並べると…「よく似てる」と言われるんですよ（笑）。あ、胸は大きくしてくれって言われましたね（笑）。

―― 松岡さんの方からこういう風に作ってほしいというような要望は出されたんですか？

松岡 ほとんどお任せ状態でしたね。

YAMAG 作ったデータを見せたら、キャーキャー言いながら遊んでましたもんね（笑）。

松岡 とっても面白かったんです（笑）。

―― 製作中にあった面白いエピソード

Check' it 1 LaOX

エクス・ツールスの3D美少女を手に取ってみたいと思ったら、ここに直行しよう。JR総武線秋葉原駅から徒歩5分ほどのLaOXザ・コンピュータ館だ。関連ソフトの充実度は抜群！　一年中豊富な品揃えを誇っている秋葉原LaOXザ・コンピュータ館で、彼女たちがキミを待っているゾ！

があありましたら、お聞かせ下さい。

YAMAG モデリングするのに、一度ヌードになって貰わなきゃという話がありまして（笑）。まずは水着に…と思ってたんですが…その話がなくなってしまって…。実際に水着とか用意されなかったんでしたっけ？

松岡 用意したと言えばしたんですが…結局着ませんでしたね（笑）。

YAMAG 今まであった商品は、それぞれの作家さんが考えたキャラクターという所がポイントだったと思うんですが、今回は、実在の人間をモデルにしている、勿論声もご本人のものをつかっているという所が面白いよね。これによって、これからまた新しい試みがなされていくんじゃないかな、という…。

正木 例えば今回の「デジタルビューティーEX」だと、実在の方をモデルにしている訳です。ですから、握手会みたいなイベントをもってきて、売り上げを伸ばすみたいな方策はありかなと思っています。

―― では、今後の皆さんの抱負を語って戴きたいと思います。

YAMAG 美少女を極めるためにもいろいろとやっていきたいです。あとは、こういうデータ集に限らず何か動きがあるものを作りたいです。

松岡 本業を頑張る事も勿論なんですが、芸能活動もやってみないかという声を戴いたりもしています。そういった事で、私にできる事があればどんどん協力はしていきたいです。

正木 ３Ｄ製品が出てきて人気も出てきてますけど、まだ一般的でないような気がしてます。もっと気軽に楽しめて、作るのが容易なんだよという所をアピールするために販促面での工夫をこらしていきたいです。

――皆さん、お忙しい中をありがとうございました。

デジタルビューティーの真実!!

彼女はこの「デジタルビューティー」シリーズをリリースしている会社、エクス・ツールスに勤務している実在のOLさんだったのだ。実在の人物をモデルにした新製品を模索していたところ、ひょんな事からモデルの候補に挙がってしまった松岡さん。が、制作にはエンジョイして参加したようで、モデリング集の出来にも満足! 完成したデータを見て、松岡さんの知人はその飛躍ぶりにかなり驚いたという逸話も。四季を織りまぜたイメージシーンの創作は、スタッフが一丸となって考案したそうだ。水着のデータ作成に当たり、YAMAG氏が借りた松岡さんの写真はすべて松岡さんがバリ島に行った時のものばかりでヴァリエーションがなく、ちょっと苦労したとか…。様々な顔を見せるMATSUOKAの魅力を是非味わってほしい!

そっくりでしょ!?

シリーズ最新作『デジタルビューティー EX MATSUOKA』
基本データに各種着衣データ、シーンデータを含んだShade形状データ集。キミだけのカメラアングルやライティングで、素敵なMATSUOKAを作ろう。
販売元：エクス・ツールス株式会社　発売元：株式会社イーフロンティア　価格:5800円(税別)

これがMATSUOKAのHPだ！

短い対談ではわからない！ もっと松岡さんの事が知りたい！ と思ったキミに、とっておきの情報を公開しよう。松岡さん御本人がMATSUOKAのHPに登場しているのだ。このHPは画像や情報コーナーは勿論のほか、BBSもあり。キミの熱いメッセージを書き込めば、松岡さんがレスをくれる可能性も大だ。アドレスはここ。(http://www.e-frontier.co.jp/matsuoka) 早速アクセス!

Check' it 2 "Shade Professional R4"

お待ちかね! エクス・ツールスからついにShade Professionalの最新版、R4が発売されたぞ。新しいプラグインとして「レンズフレアエフェクター」や「パーティクルエフェクター」などが加わった。また新レンダリング機能の目玉として、「ラジオシティ」が搭載されるなど驚きの性能となっている。デジタルビューティーシリーズに収められた美少女たちのモデリングに負けないキミだけの美少女を、この"R4"で作ってみよう!
Win版、Mac版いずれも価格は税別14万8千円だ。

Fuji TV/スカパー！/VIDEO/DVD/合同企画

バーチャルビューティ DEBÚT!

躍進著しい３Ｄ美少女たちの活躍を証明する最新情報を入手したぞ！　３Ｄ美少女を満載したテレビ番組が登場、君の部屋に彼女たちがやってくるのだ！　その内容の一部をここで独占紹介しよう！

「テライユキのデジタルドリーム」とはこんな番組だ！

3D美少女のトップアイドルとなったテライユキちゃん。何と彼女をナビゲーターに起用、最新のゲーム情報や映画情報をコンピュータグラフィックに視点を絞って紹介するという新しいジャンルの情報番組が登場する。それが「テライユキのデジタルドリーム」なのだ！　彼女のほかに番組内では何と6人の3D美少女が君たちの前にお目見えするぞ！　君も新しい時代のヒロインのデビューを目撃してくれ！

残念ながら、地上波でのオンエアは既に終わってしまっているが、心配はご無用！　CS放送のフジテレビ721に、何と地上波放送の拡大完全版(90分)となって4月に登場する事が決定しているのだ！　地上波では未放映のユキちゃんの映像や彼女に関する情報がテンコ盛り、しかも、この番組特製のスペシャルアイテムが当たるプレゼントコーナーもあるという、正に必見の内容だぞ！

新時代をになうバーチャルビューティ6人！

クリエイター：青山敏之&アイスマン
不思議な空間に一際光輝く存在感を放つ少女、近未来的なイメージで描かれた彼女は青山&アイスマン氏入魂の作である。彼女が見据える先に何があるのか、ぜひキミの目で彼女を見つめ返してほしい！

クリエイター：由水　桂
どこか中性的な妖しい雰囲気、冷たいようで熱さを感じさせる瞳…由水桂氏の意欲作がキミを直撃する！

クリエイター：エトウコウジ
6人の中でもぐっと落ち着いたムードを持つ彼女、優しい笑みがきっとキミの心を温めてくれるぞ。

クリエイター：笹原和也
6人の美少女中、最もワイルドで激しい印象を抱かせる彼女。異世界を舞台に過激なバトルを繰り広げる…そんなイメージが湧いてこないだろうか？　どんな活躍を披露してくれるか、期待は膨らむばかり！

クリエイター：ソネハチ
大きな眼にはじけんばかりの爆裂ボディが特長のソネハチ氏、この子が動きのある映像の中でそのパワーを発揮するのか、楽しみである。

THE Interview!

フジテレビプロデューサー　**伊藤幸弘氏**

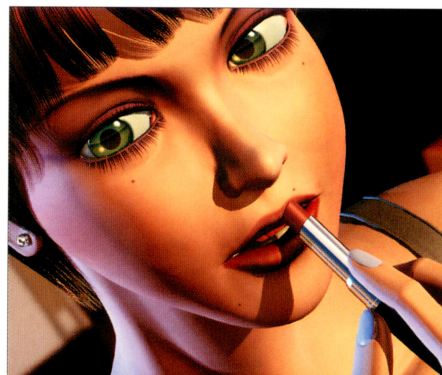
——まずこの番組の見所からお聞かせ下さい。

伊藤：テライユキをアナウンサーとして、番組全てをコンピューターグラフィックスという物で切っていくというところが、新しいと思います。そしてテライユキの周りに6人の新しいバーチャルアイドルを出して行きます。この女の子たちのキャラクターのすばらしさをメインに紹介していきたいな、と…。

——今回の企画を始めようとしたきっかけは?

伊藤：昔にレイジレーサー(ナムコ)というゲームで、最後のムービーで女の子が微笑むシーンがありまして、CGってこんな事もできるのか!?って、すごく驚いた記憶があったんです。その後に雑誌でテライユキを見て、女の子として凄くかわいいな、と見惚れたんです。またいろいろなCGムービーに触れて、これが日本の文化として世界に討って出れるソフトになるんじゃないかと思っていた矢先に、NHKの番組で、テライユキの特集をやっていて、こりゃやばいと思って、すぐに企画を通しました。まず僕の中で、これは売れるキャラクターだと感じたんです。実物の生身のタレントでも、かわいい、かわいくない、売れる売れないっていうのがあるじゃないですか。それと同じで、まず、ちゃんと見れて、しかもそういう女の子が最近、たくさん出てきたというのが驚きでもあったし、いよいよビジネスになるなと思ったわけです。この番組に登場する6人は僕が選びに選んだ選りすぐりのメンバーです。本当にかわいいか、かわいくないかで選びました。

——実際に動き出した彼女たちを見て、いかがですか?

伊藤：いやー、驚きましたね！　今回の映像は、特に要望も出さず、とにかく作者さんが作り出したかわいい女の子を自由に何でもしてやってください、という注文だけで本当に自由にやってもらっているんです。千差万別というか六人六様というか、とにかく凄いあふれ出んばかりの才能だなという気がしました。

クリエイター：YAMAG
YAMAG氏が生み出した3D美少女の代表格とも言うべきなのが、このセクシーさが魅力の彼女だ。そのセクシーさは映像の中で一体どう輝いているのだろうか?

——では、最後に一言お願いします。

伊藤：生身のそういうキャラクターやアイドルとかと変わらない形で好きになってもらったりできる物を、これからどんどんと作っていきたいなと思いますので、ぜひとも熱い応援をお願いします。

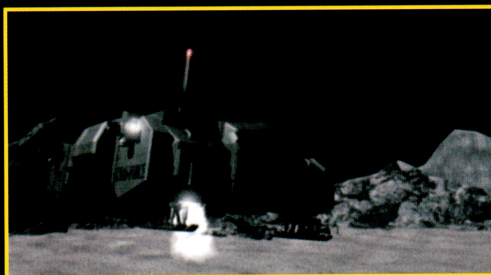
リリースインフォメーション

この6人の美少女たちの魅力を凝縮したビデオ、「バーチャルビューティ」が発売になる！　全2巻で各巻35分で4800円、4月19日にポニーキャニオンから登場。そのひと月後にはDVDでもリリースされるぞ！

「スカイパーフェク TV」の申し込み＆お問い合わせは、カスタマーセンター（0570-039-888）へ！

DO YOU KNOW? EDEN Ⅱ

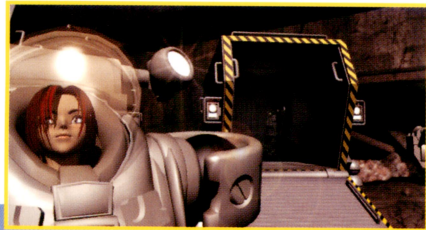
FANTASTIC 3D CG ADVENTURE GAME

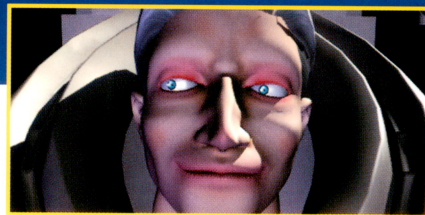
３D美少女のムーブメントは、ゲームにもおよんでいる。家庭用ゲーム機はもちろん、パソコンでもハイクオリティな作品が続々作られつつある。その中でも、トップクラスの作品をここに紹介しよう！　その名は「EDENⅡ」だ！　見よ、この美少女たちを!!

EDEN Ⅱ

3DCGムービーを使用したアドベンチャーゲーム。98年に発売され、好評を得た同名ソフトの第2弾。前作では、アニメキャラクター的雰囲気を残しつつも実写風にアレンジされた3DCG美少女たちが話題となった。続編である本作は99年12月末に発売。

Window95/98対応　CD-ROM2枚組ソフト
価格7800円(税別)　発売元FORESTER
※18歳以下の方のご購入はできません

それは月の遺跡から始まる…

西暦2067年、地質調査の任務を終え、月面基地に帰投中であった低軌道周回船セレーネ号は、月面を観測中に人工物らしき遺跡を発見する。

調査のため、遺跡に降り立った4人の乗員たちだが、遺跡上部が滑落し、深部へと転落してしまう。遺跡深部では超能力を持つ謎の生命体が、彼らを待ち受けていた。

クルーの1人グレンはこの異常事態に錯乱。謎の生命体(エイリアン)と合体し、超常的パワーを得ることに成功する。グレンは残る男性クルーであるリックを倒し、女性クルーの2人エレンとシズカを陵辱しようとする。が、果敢にグレンに立ち向かおうとするシズカの機転で遺跡は崩壊。崩壊を食い止めようともがくグレンを

残して、エレンたちは脱出を図る。

一方、消息を絶ったセレーネ号を探すために救助隊が月基地を出発する。グレッグ・キケロ隊長以下男性2人、女性3人の小隊である。彼らも崩壊した遺跡を発見、生存者救助のために遺跡に潜入するが、グレン＝エイリアンはいまだに生命活動を続けていた…。

creators INTERVIEW

アダルト美少女ゲームに新たな地平を切り開いた「EDEN」シリーズ！その制作会社であるフォレスターを直撃、お話を伺ってきたぞ!!

渡辺秋緒
WATANABE AKIO
「EDENⅡ」のシナリオ補助。CGムービーの編集も務める。また、フォレスターのHPの運営もする頼れるスタッフ。

川合大造
KAWAI DAIZOU
フォレスターの広報担当。今後の目標は映画製作とか。さらに海外展開も模索中というお話でした。頑張って下さい。

――ズバリ「EDEN」の魅力はどこでしょう。プレイヤー側からすると、従来とは違う3DCGの画の魅力があったと思うのですが。

川合：製作にあたってはまず「動かなければ意味がない」というのがポリシーでした。そこで、実写に近づけていくというよりも、アニメーションとしての動きの中でどこまでリアルに見えるかに気をつかいました。見てお分かりのようにこの作品のキャラクターは普通の人間より目が大きいですよね。リアルな嘘、とでも言いますか、そのバランスの取り方がポイントだったと思います。また、ポリゴンで作ったものとはいえ、何とか各人物にキャラクター性を出していきたいと考えて作っている事が、評価や魅力につながったのかと思います。

――ユーザーさんの反応はどうでしょう?

川合：「一にも二にもグラフィックがいい」という声が多いですね。「EDEN」はムービーに多くを割いた作品なんです。ゲームとして遊べる部分よりも動きを見てほしいのがありまして、製作チームは発売ギリギリまでこだわって動きをつけていました。そういう「動き」に注目が集まったのは嬉しかったですね。

――最近はテライユキのような3Dモデリングの女の子が登場して話題になっていますその影響みたいなものはありますか?

川合：確かに最近、注目されているので、影響が全くゼロという事はないと思います。うちの場合は、ゲームが好きな人は勿論、モデリングに多少なりとも関心のある人とかにもニーズがあるとは思っています。テライユキのファンの方にも関心を持ってもらって、実際にこれを手にしてほしいという狙いもありましたから、影響は無きにしもあらずといった感じでしょうか。

――いずれ「EDEN」のキャラクターデータ集が出るかもしれないですね。「EDEN」はリアルさの中にもアニメ的要素を残したキャラクターで、テライユキとは傾向が違うので、面白いかなという期待はありますね。では、最後に実際の製作スタッフである渡辺さんに「EDENⅡ」のお勧めポイントを聞いてみましょう。

渡辺：ムービーの出来にはすごく満足してます。「Ⅱ」で面白かったのは、音楽製作スタッフの隣で編集ができたという事です。編集の時に映像に合わせて音楽の同期が取れたんです。おかげで、音楽に合わせて映像が流れる、あるいは映像に合わせて音楽が流れるという、映画の音入れのような編集を試みる事ができたのはすごく大きかったですね。僕のお気に入りは、エイリアン編の中にある大回廊での追い掛けのシーンです。

――映画的演出が盛り込まれているのは、楽しみですね。そういった先駆的部分も含めて、今後この「EDEN」シリーズが先駆者としてマーケットを大きくしていってくれるのを期待しています。有難うございました。

私たちが「EDENⅡ」で活躍しま〜す。よろしく♥

フレア・シェイファー
本作のヒロイン。救助隊キケロ小隊の中心的存在。グレンを葬る事が彼女に可能なのか?

エレン・マーヴェル
前作のヒロイン。惑星地質学者。再びグレンの魔の手の犠牲となる運命に…?

ハンナ・ヴィーゼ
グレンの元助手。医師だが、プライドが高く、周囲の人間からは煙たがられている。

シズカ・グリーン
前作でエレンを救おうと遺跡を破壊したが、脱出に失敗。遺跡地下の迷宮に迷いこむ。

NEW FIGURE MOVEMENT START!! CG-HOBBY 誕生!!

U&S 上田大代表

テライユキほかのデジタルビューティーだけではなく、マンガやアニメのキャラクターもデータ集として製作されているという情報をキャッチ!! 製作元のU&S(http://www.3d-j.com/)に話を伺ってみたぞ！

その名はクリックモデル！その実体は?

――Shadeを使ったデジタルビューティー系のポージングデータ集があるのは知っていましたが、いわゆるフィギュア系のアニメやマンガのキャラクターがデータ集になっているとは知りませんでした。

上田：現時点ではそれほど表に出てないですからね。準備期間は3～4年かけていますが、事業自体は昨年からスタートしたばかりです。デジタルビューティー系の製品と区別するために『クリックモデル』という名称で、このキャラクターデータ集を呼ぼうと考えています。

――パソコンショップなどで購入は出来るんですか?

上田：現在はまだ流通や広告の体制が整っていないのもあって、基本的にはネットを使った通信販売を行っているのみです。今年の後半以降には、体制を整えていきたいですね。他には、フィギュア・ホビー系のイベントのワンダーフェスティバルには毎回、出品しています。ただ、ワンダーフェスティルで扱う製品については、そのイベントでしか発売できない限定品を扱っている事が多いですね。

――製品のラインナップはどのようなものなのですか?

上田：ワンダーフェスティバル用の限定品としては、「エヴァンゲリオン」の綾波レイや「ナデシコ」の星野ルリなどが主流です。他にも「ボトムズ」のメカ等のロボット系の製品もあるのですが、やはりヒロイン系の製品が売れ筋ですね。
今年は従来の製品以外にもオリジナルキャラクターをいくつか作って展開していこうと思っています。

――このクリックモデルはいわゆるポージングデータ集と考えていいんですか?

上田：ええ。アニメーションマスターやShadeなどの3Dソフトをお持ちなら、ポーズを変えたり、変型させたりは自由です。また、ソフトを持っていない方でも、専用のブラウザを組み込んでありますので、見て楽しむことができるようになってます。

――動画は入っていないんですよね?

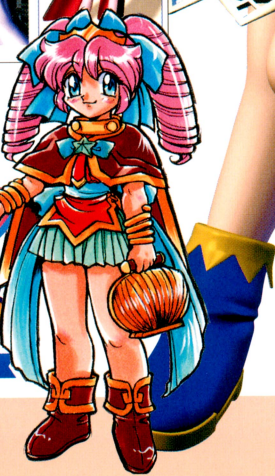
上田：いえ。ムービーが入っている製品もあります。ですが、3Dムービーについては別の企画として検討しています。いくつか始動しているものもあるので、年内には正式な形で発表できるのではと思っています。

――それは楽しみですね。では、今後はクリックモデルとCGムービーの製作を中心に、CG業界での活躍を考えているわけですね。

上田：う～ん。活躍というか、どこまでデジタル産業として、こういった製品が認知されていくのかだと思いますね。実際、ハードの急速な発展と普及で、普通の人のデジタル環境もずいぶん変わっています。それに応じた形でホビーとして、デジタルで出来るものを考えていく。そういう流れの中で面白いモノが作れれば、最高だとは思っていますし、また、クリックモデルも含めたデジタルフィギュアというメディアを牽引できるようなメーカーになれれば、というのが今後の目標ではありますよね。

――頑張って下さい。健闘を期待してます。

◀▲ワンダーフェスティバルに出展された限定品の数々。下はオリジナルの美少女クリックモデル。

海底王女 マリンセス マナティーネ MARINECESS MANATEENE

◀イラストレーターのここまひ氏のオリジナルキャラクターを今年から新たに展開中！ 人魚姫のマナティーネとヴァンパイア少女のウェンディだ。

戦え！超ロボットアニメファン CGフォーマー2010

出口ナオト
日本特撮を秘教的に検証する霊的ボルシェビキ集団『巨獣帝国』主幹。最近はネットに潜む都市伝説に注目。madblue@iname.com

手塚治虫が開発したリミテッド手法とバンクシステムによって日本のTVアニメは大発展を遂げた。この恩恵をもっとも受けたジャンルは巨大ロボット物であろう。毎回繰りかえされる発進・合体シーン、あるいは戦闘の一部までもバンクに頼ってきた作品が少なからず存在する。世界中に輸出され支持を受けたアニメヒーローの勇姿も実は日本の商業主義的合理性の産物だったわけだ。

さて９０年代の半ばを過ぎると、アメリカのシンジケート系TVを中心にフルCGのアニメーションがぼつぼつオンエア開始される。これは『トイストーリー』や『ジュラシックパーク』等の映画の商業的成功と、それに伴うCG量産システムの確立が大きいのであろう。米国産のアニメは、比較的限られた数の人物が登場し、キャラクター主導で話が展開する物が多い。このセオリーに則れば、初期にキャラのモデリングを済ませておけば１～２クールの間ずっと使いまわしの出来るCGの方が、毎回異なったシチュエーションを手書きで描かねばならぬセルアニメよりもずっと効率的である。

その中でも中心を成すのがロボット物なのは、やはりCG表現との相性といったところか。『リブート』などのカルト作を作ったカナダのメインフレーム社によるトランスフォーマーシリーズ『ビーストウォーズ』、米版ゴライオンのCGリメイク『ボルトロン』、映画『アイアンジャイアント』や、バンダイの変形恐竜ロボット物『ダイノゾーン』やマクロスの新作等もスタンバイ中と、緩やかにだがパラダイムシフトは進行しているようである。

そしてミレニアムを越えた今、ハリウッドは鉄腕アトムを実写とCGの合成によって映画化すると言う。手塚によって築かれたマスイメージとしての「アニメ」が、最新テクノロジーとの融合によって再び手塚へ回帰していくと言う現象は、一つの因果の形なのか、あるいは手塚が放った『呪い』だと考えるのは深謀すぎるか。

⬆BWの続編・ビーストマシーンズ。本誌的にはやはり(笑)紅一点ブラックウィドーに注目っシャー!!

Hゲ～ってどうよ!?

天城ひろし
ゲーム・ＰＣ系フリーライター。アーケードからＰＣまで、全ジャンルを網羅すると自負するも、実は理系でないあたりが弱点かも。amg@ns.adgnet.or.jp

「Ｈは激しい方がいいにょ…」

ひとくちにＣＧキャラといっても、３Ｄだけではない。というかむしろ今のところはまだ、２Ｄものの方が主流だ。そして２Ｄな女の子ＣＧの華の部分は、やはりエロゲーに集約されているといってよいだろう。…と、いささか強引に引っ張ったところで、最近のエロゲーについて書くのがこのコーナーの趣旨だったりしますにょ（にょ、禁止）。

…さてさて。エロゲーというからにはやはりえろえろ～でないといけないと思うのだけど、なんだか近頃ヌルいのが多い。「純愛もの」というやつだ。もっとも、逆に過剰にエロいものも沢山あるわけだし、流行を否定する気はないが、釈然としないところもある。

ではなぜ今「純愛」ブームなのか？　そもそもこのジャンルが生まれたのは、コンシューマ機への移植を前提としたソフト開発が始まりだろう。家庭用へスムーズに移行させるためなるべくＨ場面を減らしていく、となると、途中のシナリオでの感情移入度のウェイトが大きくなる。そこで有効だったのが「純愛」というわけ。さらに「移植版はＨが少なくてつまらん」と言われないよう、原作をソフトな内容にしてしまう手法が登場。この結果ヌルいＨの作品が多数リリースされたが、中には本当にシナリオが秀逸なものもあり、エロゲーで感涙してしまうという、ある意味奇妙な体験をユーザーは覚えることとなる。もちろんそれ以前も優れたシナリオは多く存在したけど、より多くのユーザーがそれに慣れたことで、この路線を好む層ができた。さらに同じ頃ノベル形式ＡＶＧが流行し始め、シナリオの重要性はますます増していく。

かくしてジャンルとしての市民権を得た「純愛もの」。これに、日常の性生活が荒んでいるという時代背景や、キャラクター萌えなどのゲームに対する認識の変化も手伝って、現在の隆盛期を迎えるというわけだ。

…て、よく考えたらまあ、これはこれでエロゲー全体の品質を上げたことにもなるわけで、別にいいじゃん、て気もしてきたなあ。

いやしかし、単純に流行にのっただけの安易なものが多いのはやはりどうかと。安易に作るんだったら、ただエロいだけの方がマシだし、その方が売れると思うんだけどね。

ていうか。「感動するからお前もやるによ」などと萌え言葉で強制しないでください。お願いします…にょ（にょ、禁止だってば）。

⬅イラスト：祇姉妹

フリンジグラフィックス

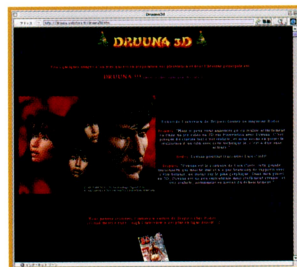
宇田川岳夫

抑圧されたコアなおたく文化の発掘・再評価のために活動中。
著書・共著は「マンガ地獄変」「マンガゾンビ」「フリンジカルチャー」「エロマンガマニアックス」等あり。

現在、最も知名度の高いCG美女といえば、Tomb RaidersのLara Croftだろう。発売元のEIDOS INTERACTIVE（http://www.eidosinteractive.com/）など、さまざまなサイトがネット上に存在し、アメリカではTomb Raidersのコミックスやフィギュアまで発売されるといった具合だ。技術の進歩によりCG美女の描写が精緻さを増してきて、パソコンや家庭用ゲーム機でも違和感なく楽しめるようになったのは喜ばしい。なぜなら、それらＣＧ美女（この場合は美少女？）が、オタクの自閉的なナルシシズムの屈折した表現から、広くオープンな世界へと開かれた（あるいはオタク的要素が商業資本の側に収奪された？）ものへと変容したことは確かだからだ。

➡最近では実写映画の噂も絶えないトゥームレイダース。元祖ゲーム系バーチャルビューティーの面目躍如である

とにかく、ある意味で日本的オタク文化が英米を侵略しているような気分になれて大東亜オタク共栄圏の幻想に浸れるかもしれない。でも、何かが足らないと言ったら、やはりエロかな、と言う人にはDruuna3dのサイト（http://druuna.fr/druuna3d.htm）を一度見て欲しい。Druunaは、イタリアの漫画家Paolo Eleuteri Serpieri が描く同名の劇画のヒロインだ。「うろつき童子」と「エイリアン」が絡んだような粘液質のヴァイオレンスとセックスに満ちたSFファンタジーなのだが、謎の精神生命体MorvusGravisと、まさに身体を張って戦うヒロインDruunaの姿が涙と汗とそれからもろもろの体液をそそる。単行本は現在全６巻まで、別にXレイテッドイラスト集「DruunaX」が２巻発行され、それぞれ英仏伊など各国版が存在する。オフィシャルサイトは（http://www.mix.it/utopia/serpieri/）であるが、それ以外にもファンサイトも存在して、各所にもリンクできるので是非見てほしい。

性表現の問題から日本語版は難しいかもしれないが、日本人の描くロリ系美少女でなく内圧の高い肉弾ボディが精緻なタッチで描かれるのは新たな魅力であると思うし、それが３Dになっているとすればなおさらだ。

⬅このページから様々なサンプルにジャンプ可能。CGの質は高いぞ

秋葉原裏街道一直線

電脳系アイドルマニア・心の咆吼!!

苦楽薄荷

いつの日か生アイドルとチャットできる日を夢見て夜な夜なネットを徘徊する中年男子。パソコン歴は古いがスキルは低い。最近西村まゆ子関係のHPを発見してビックリした。

煙草のヤニで黄ばんだモニターにさらに煙を吹き掛けながら、いい加減酔いのまわった頭でオレはぼんやりと考える。いつからアイドルはテレビで見るものじゃなくて、モニターで「観賞」するものに変わってしまったんだ？　ゆっくりと思い出そう。

昭和から平成に移った頃、日本の音楽シーンはバンドバブル真っ盛り。おニャン子の解散やTYOの休刊と、アイドルファンにとって正に核の冬と言うべき試練の時代が到来した。追っかけ用の愛車トレノを廃車寸前まで酷使していたオレなんぞには、これからの人生ずっと灰色のままなのかと、真剣に足抜けを考えたりしたっけな。だが!!　草の根BBSの仲間から、PCエンジン用のCD-ロムロム（長い〜）の初期ラインナップの中に『NO・RI・KO』があると聞いた時、PC6001mk2からのパソコンユーザーだったオレには、ピンときたんだ。これからはゲームとアイドルが融合する！ハードの進化が２個イチを可能にした！オムスパの時代だ！って。

アイドルマニアとPCマニアは層がかぶってると昔から指摘されている。実際それを当て込んだ広告展開も多かったんだが、まぁ一マシンスペックに金を掛けるのもCDやコンサートやグッズに金を注ぎ込むのも、本質は『なかなか思いどうりに動かない（育たない）相手に一喜一憂しつつ手塩にかけて見守っていく』育成ゲームだからじゃないだろうか？

んで。『NO・RI・KO』以降ギャルゲーが怒濤の如く量産される時代となって、ゲームからアイドルが誕生する様になった。その意味では『NO･RI･KO』はパイオニアであると同時に<初めにゲームありき>だった時代を終わらせてしまった罪を背負っている。オレの予想は半分しか当たらなかったわけだ。それでもオレは、時々このゲームを立ち上げる。電脳系アイドルオタクとしてのオレの出発点だから。たかだか１００年に満たない人生、自分の好きに生きてみよう。そう決意させてくれたアイテムだから、ねヽ(´ー`)ノ。

⬆おそらく日本初の実写生アイドルゲー。某２と違い好きな言葉を喋らせられる。と言うことは…

演じる3Dグラフィックス

←悠理さんのHPへは
http://www.netlaputa.ne.jp/~yuri-ai/からどうぞ

悠理　愛

マンガ家をしてます。3D制作は未だ落書きの域を出てません。3Dがマンガ制作現場の現状に適した形の道具として有効になる世界を待ってます。yuri-ai@netlaputa.ne.jp

私はマンガ家で、緻密に演算された3D画像や動画が充満する時世に、ペンに墨汁をつけて紙に描いて仕事をしています。何百年前にこの手法が発明されたのかは不勉強でわかりませんが、実にアナログな世界です。

出版界の事情、マンガに適したソフト開発の遅れなど様々な理由がありますが、とにかくこの世界では古典的な手法がいまだに一線にあるわけです。特に画像つきエンターテイメントの分野でモノクロが幅を利かせているものは、マンガだけかもしれません。

けれども、これが現時点で表現手段の性能として決定的に劣っているかというと、そうでもないと思えます。絵というものは人間の頭の中にあるイメージを表示できればいいわけで、人体の骨格が完璧だとか、光源計算が立体感を出しているとかいったことは魅力の一つでしかなく、極端に言えば単にいびつな顔が描いてあるだけでも、それを見た者が何かを感じ取り、描き手とのコミュニケーションが成立するというのが、絵の能力の根本であると思うからです。この世に写真機が出現しても、いまだに絵画の魅力は損なわれていません。

例えば美女、それも性的魅力の詰まった美女を描く場合、それがリアルなディテールの積み重ねだけで満足できるわけはありません。現実にはあり得ない瞳の大きさ、胸を強調してますよという意志とか、ある物語の一場面であると示し前後に時系列を発生させるなど、様々な方法論や作り手の意図をいかに充満させられるかということが良い絵になるかどうかです。

3Dの場合、有利な面がたくさんあるのと同時に、これは演算の結果ですという、色っぽい美女であるかどうかとは無関係な信号がかなり含まれて伝わってしまう面があります。それを避けるのでなく取り込む形で、さらに進んで行くソフトの進化に付き合っていけば、3Dというメディアの優位性だけで目立つのではない、私の頭の中の美女を完璧に演じきる3Dグラフィックスができるのではないかと思っています。

←3Dと2D、双方を兼ねるセンスを持つ漫画家は数少ない

CGいい旅夢気分

天城ひろし

ゲーム・PC系フリーライター。アーケードからPCまで、全ジャンルを網羅すると自負するも、実は理系でないあたりが弱点かも。
amg@ns.adgnet.or.jp

「アタリの技術は世界一ィィィィ（ただし過去形）」

まったくもって、技術の進歩というのは素晴らしい。今ならとても安価に、誰にでもハイレベルな３Ｄ表現が可能な環境が手に入るんだからね。もっともスキルは別途入手する必要があるけど、まあそれは置いといて。

しかしほんの少し前まで、３Ｄ表現はプロにすら極めて困難なものだった。その歴史を簡単に追ってみよう。

一般層に３ＤＣＧというものを知らしめたのは映画「トロン」が最初だろう。とはいえこの作品、実は画面上にＣＧはほとんど出て来ない。コンピュータ内での戦車やバイクの美しい映像は、チープなＣＧを一枚一枚トレスして、手で彩色したものだ。

それでも「ＣＧっぽさ」はうまく演出されていて、人々は最先端に触れたと感じられたものだ。そして「ウォーゲーム」などを経て、「スターウォーズ・エピソードＩ」に至る…。

さて、飛ばしすぎた感じもするけど、映画のことはこのくらいにして、本題のビデオゲームの話をしよう。見るだけでなく、インタラクティブに触れられるわけだから３Ｄ空間を感じるのには最適だよね、やっぱり。

そこで筆頭にあげるべき作品は、やはり「スターウォーズ」。アタリ社が映画第一作にあわせて開発したこの作品は、ベクタースキャンモニタを使用して、見事に３Ｄの仮想空間を作り上げた。ちなみにベクタースキャン方式は、点と線しか表示出来ない。しかしそのぶん高速描写が可能なため、当時の低スペックプロセッサでも充分、スピード感を出すことが出来たのだ。アタリ社はこの後、「帝国の逆襲」も同様の方式で製作。そして史上初の本格的ポリゴンゲームといえる「Ｉ，ＲＯＢＯＴ」を開発する。その後も「Ｈａｒｄ　Ｄｒｉｖｉｎ'」などをリリースし、３Ｄゲームの礎を作り上げた。

一方、国内では、アタリ社とも密接な関係だったナムコが牽引役に。「ドライバーズアイ」、「スターブレード」、「リッジレーサー」など、いち早くポリゴン技術をとり入れた作品をリリースしていった。この動きに少し遅れて、セガが「バーチャレーシング」を開発。そして同社はついに、人物をリアルタイムポリゴンで動かすことに成功する。「バーチャファイター」だ。ゲームとしても素晴らしい出来だったこの作品は圧倒的な支持を受け、ＤＣソフト「シェンムー」に至る。

文字数の関係でメジャータイトルしか挙げていないし、ＰＣや家庭用ゲーム機のタイトルには触れられなかったけど、３Ｄ表現の進化には、かなりの時間と苦労があったことはわかってもらえたと思う。今度、３Ｄソフトを起動する時には、少しでも先人のことを思い出してみよう。君が手にしているその環境は、かれらの夢だったのだから…、ね。

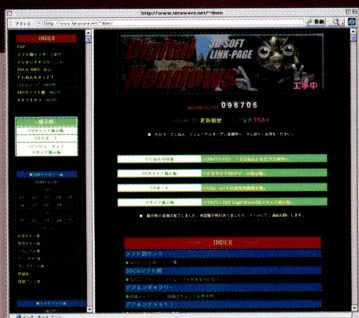
インターネット……それは、人類に残された最後のフロンティア。膨大な情報の海から本誌が厳選した、超級レコメンデッドの3D＆2DCG関係HP集!!
●HPセレクト＆構成/team阿佐ヶ谷野獣会(天城ひろし＆出口ナオト)

3次元的美少女最強りんく

http://www.fushimi.com/angels/

3D美少女のCGに特化したリンク集。初めて興味を持った人も上級者も、君だけのお気に入りを見つけだそう!

でじねん

http://www.terawave.net/~dnen/

2Dor3D、使用ツール、ビデオ、はたまたジャンル別と、多方面からいろいろ検索できる総合CGリンクサイトだ。

龍の爪痕

http://www.seaple-n.icc.ne.jp/~watanabe/

わたしんさんが主催する3DCGフリー素材のHP。初心者にはありがたいね！HPや3DCG素材LINKも。

驚愕のバーチャルアイドル

http://www.cosmos.ne.jp/~ai/makoto/index.htm

あのくつぎ先生も絶賛したという、噂の新星バーチャルアイドルのページ。君の目で実体を確かめろ！（なぜか・笑）

ふぁるこんつりー

http://www.ne.jp/asahi/falcontree/takaki/index.html

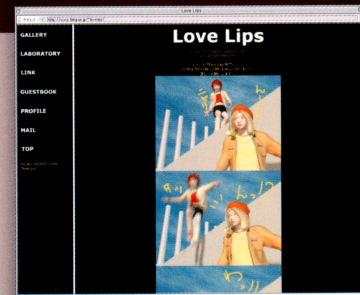
女性ながらバリバリのShadeつかいのたかきさんのページ。イラスト、サイト共にダーク＆クールな雰囲気がイカス。

JASDAM H.P

http://www14.big.or.jp/~jasdam/index.html

アットー的画力を誇るJASDAMさんのHP。大阪在住という以外すべてナゾ？に包まれている……らしいぞ！

LoveLips

http://www.3dcg.ne.jp/~lovelips

TEKOとLIKOの二人の女の子をメインに構成。ちょこっとムービーも有り。多方面で活躍されるプロ・今村氏のHP。

鍋で世界平和

http://www.sun-inet.or.jp/~sakira/

看板のオリジナルCGアニメ『from the bottom of the ocean』をはじめとして、さまざまなコンテンツがテンコ盛り！

JUNK-Painting

http://www.big.or.jp/~yoshio/

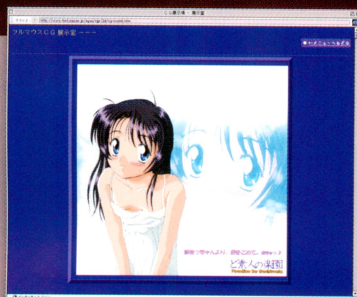
シブ目のアメコミタッチで迫る、Painterの魔術師・杉浦氏。色使いの見事さ等、注目すべきポイント多し！！

音速達者

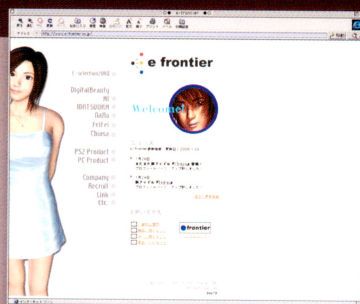
http://ww1.enjoy.ne.jp/~itou.takashi/

弱冠２０才ながら華麗にShadeを使いこなす伊藤氏。女の子のクオリティも高いがメカのCGの方もイケてるぞ。

ど素人の楽園

http://www.tcct.zaq.ne.jp/syuu/index.html

リーズナブルな機材ながら、良質のCGを作り続ける修吉さんのHP。気合いと愛があればツールは関係ないのか〜!?

e-frontier

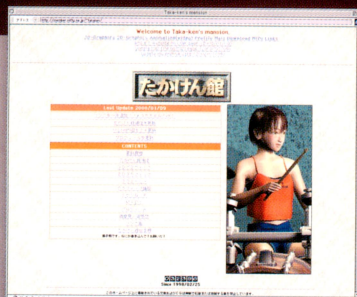
http://www.e-frontier.co.jp/

大注目!! NANA、MATSUOKAを始め、飛々、CHIASAなどの3D美少女がここからぞくぞくデビューするぞ。

SZK's PAGE

http://www.szk.on.arena.ne.jp/ginrei/

2DはPainter、3DはLightwaveを使いわけてCGを作るginreiさんのHP。パソコン歴も長く、さすがの腕前です。

たかけん館

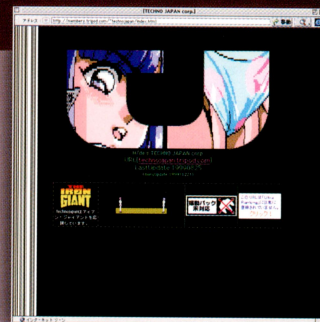
http://www.member.nifty.ne.jp/~takaken/

ドラム娘で有名なたかけん氏。女の子CGだけでなくWinNTとLightWaveから誕生する熱きマクロス魂もチェックだ！

STATION T.T.B.

http://www2s.biglobe.ne.jp/~ttb-hp/

メカCGファン必見!! 超リアルなヤ○ト、スタ○レ、S○等が目白押し！加えて管理人さんのお仕事はなんと声優だとか…

-TECHNOJAPANcorp.-

http://www.technojapan.tripod.com/

高橋名人崇拝世代のハートを直撃する札幌発のMacでテクノでCGで音楽でゲームなマルチタイプHPがここだ！！

書籍紹介・

とりあえずこれを読んでみよう

現在、様々なCG関連の書籍が出回っているが、その中から比較的初心者向けと思われるものを選んでみた。この記事が、何かの参考になれば幸いである。

金築 真

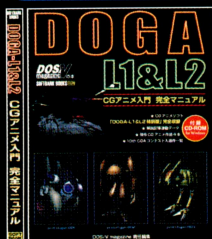
凡例

? 本の概要について簡単にまとめてある。簡単過ぎて抜けや見落としがあるかも。

Good ここが良い、もしくは面白い、と筆者が思った所を述べてある。

… ちょっと残念に思ったなところや人によっては気に入らないかもしれない点を述べてある。

「ちょっとやってみようかな」と思ったら 入門用

●DOGA-L1&L2CGアニメ入門 完全マニュアル

豊蔵誠司、河野有紀子、斎藤美保、かまたゆたか(DOGA)著
ソフトバンク株式会社
1998年3月発行、2800円(本体)

プロジェクトチームDOGAの3DCGソフト「DOGA L1」「DOGAL2」のマニュアル本。付属のCD-ROMにはDOGA L1、L2のプログラムが収録されている。

第3章で書かれている映像理論の基礎が製作者の立場に立って書かれているので、非常に実用性が高い。この章だけでこの本を買う価値はある。

発行が2年近くも前なので、古くなっている情報も少なくない。特にソフトウェアに関する情報は、今となっては参考程度にしかならないだろう。

●みんなで描こう! コンピュータグラフィックス Pixia1号
●みんなで描こう! コンピュータグラフィックス Pixia2号 美少女編

株式会社 匠著
同文書院
TACMI発行、同文書院発売
1999年5月発行、2980円(本体)

monami著
同文書院
TACMI発行、同文書院発売
1999年12月発行、2980円(本体)

1号ではグラフィックソフト「Pixia」の機能が、2号ではその応用例が紹介されている。付属のCD-ROMにはPixiaのプログラムなどが収録されている。

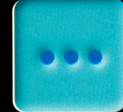
このPixiaというソフトはかなりつかいでがありそうである。これが解説書つきで手に入るのなら後述の欠点(笑)には目をつぶっても良い。

見ての通り表紙がかなりアレなので、書店で購入するのにかなり勇気がいるのが欠点と言えば欠点かも。

●これでつくる!CG 水着少女

PIRICA監修
エクシード・プレス発行、ビー・エヌ・エヌ発売
1999年7月発行、2400円(本体)

その名の通り、水着少女のCGを描くための手法について述べられている。付録のCD-ROMにはフリーのグラフィックソフトも収録されている。

水着少女に特化しているだけあって、水着(及びその中身)の表現に関する参考書としての実用性はかなり高い。巻末には資料集まである。

本当に水着少女ばっかりなので、それ以外の表現の参考になることは恐らくまずない。表紙も、人によってはかなり抵抗があるかも知れない。

ソフトについて詳しく知りたい

ツール等の解説書

●LightWave3Dスーパーテクニック

由水桂著
ソフトバンク パブリッシング
1999年10月発行、3800円(本体)

前半は「LidhtWave 3D」(LW)の機能について一通り述べられ、後半では作成などについて解説されている。由水氏曰く「1900年代最後のLW本」。

前半の内容ははっきり言ってしまえばLW付属のマニュアルと同じなのだが、ユーザーの立場から書かれているのでその分判りやすい。

解説で「調整する」「整形する」という言葉が頻繁に出てくるが、肝腎のどのように調整、整形するかについては全く触れられていない。

●3D基礎トレーニングブック Shade教室 Macintosh&Windows

ランディング編著
エムディエヌコーポレーション発行、インプレス販売発売
1999年11月発行、3800円(本体)

3DCGソフト「Shade」の解説本。全体は16のレッスンで構成されており、順番にレッスンを学んで行くことで機能が理解できるようになっている。

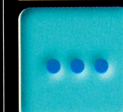
作業手順の一つ一つについて、とても丁寧に説明してある。全ページフルカラーで、しかも写真もふんだんにつかっているので非常に判りやすい。

手順の説明に徹しているせいか、著者の「顔」というか個性が見えて来ない。そのためややとっつきにくい印象を受ける。

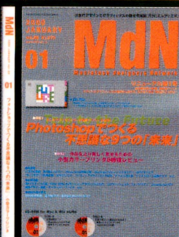
●Animation Masterスーパーテクニック

山口秀行、ロマの比嘉、塩竃信行著
ソフトバンク パブリッシング
1999年11月発行、3600円(本体)

前半ではAnimation Master(アニマス)の概要が、後半では3人の著者がの代表作を題材に、どのように作品を製作していくかが述べられている。

付属のCD-ROMには3人の著者のそれぞれの代表作のムービーやアニマスの体験版などが収録されており、これだけでも結構お買い得感がある。

表紙がおっかない(笑)。そのせいかどうか知らないが、余り売れていないと聞く。本の中身は良いだけに残念である。

雑誌などの定期刊行物 雑誌・ムック

●MdN

エムディエヌコーポレーション
発行、インプレス販売発売
1470円（税込）
月刊

正式名称は「Macintosh designers Network」。その名の通り、Macをつかってデザインをする人向けの雑誌である。

デザイン系の雑誌だけあって、PhotoshopやIllustratorなどの2DCGソフトに関するテクニックが充実している。

3DCGソフトの扱いが小さく、2D系の記事の量には遠く及ばない。そういう雑誌なんだから仕方ないといえば仕方ないのだが。

●Graphics World

アイ・ディ・ジージャパン
1280円（税込）
月刊

CGの総合雑誌と言えるだろう。扱っているソフトもLightWave 3D、3D Studio MAX、Shade、Photoshop、Illustrator等々多岐に渡っている。

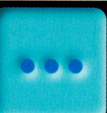
一誌でCG全体をカバーしようという意気込みが感じられる。また一線級のクリエイターが多数執筆している点も見逃せない。

一誌で全てをカバーしようとして、全体としてややまとまりに欠けてしまっているのが残念である。原因の半分は執筆陣の個性の強さにありそうだが。

●3D GRAPHICS

アスキー
1380円（本体）
隔月刊

アスキーが出した「3Dグラフィックスとデジタルアニメーションの本格派総合誌」（表紙より）まだ創刊されたばかりなので今後に注目である。

創刊されたばかりの（しかも後発の）本で「何か新しいこと、他とは違うことをやってやろう」というという作り手の意気込みが伝わってくる。

アスキーが出しているからなのかどうなのか、かなりアクの強い本になっている。人によってはそのアクの強さが鼻につくかも知れない。

その他のCG関連の本

●もも本 NO.1 日本最大のオンラインCG展[もも展]公式作品集

山本篤史監修
アゴスト
1999年12月発行、2800円（本体）

「Studio MOMO」という3DCGのサイトで開催される作品展「もも展」の作品をまとめて本にしたものである。制作課程が紹介されている作品もある。

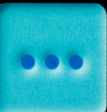
前書きによると、本文中では595名、付属のCD-ROMには676名の作品が収められている。この「数」こそが本書の最大の特徴であり魅力である。

確かに「数」が一番の魅力だが、同時に最大の欠点ともなり得る。オリジナルであるオンラインのもも展もそうなんだけど。

●LightWave3DのCGアニメボン

秋元きつね著
スパイク
1997年12月発行、3500円（本体）

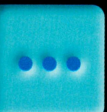
CGアニメーションの作り方が解説されているのだが、著者の個性が前面に出ていて、他の解説本とは一線（それもかなりぶっといやつ）を画している。

技術的な部分よりもむしろ作品制作にあたっての心構えや発想について述べられている。ふざけているように見えてポイントはきちんと押さえている。

アクが強いというより、本書のおよそ8割がアクでできている。この独特のノリに付いていけない人には辛い本かも知れない。

●3DCGで美少女キャラを作ろう！-LightWave3Dで作る美少女Y子-

ソネハチ著
すばる舎
1999年11月発行、1800円（本体）

巻頭に掲載されている型紙を元にして作成したポリゴンメッシュを変形させて、人物をモデリングする手法「ポリゴン型紙」が紹介されている。

「ポリゴン型紙」の発想が面白い。「読者に見本と同じモノを作らせる」という本書の目的を最優先している姿勢が感じられる。

この本でつかっているLightWaveというソフトは20万円以上もするようなシロモノなので、初心者には敷居が高すぎるかも知れない。

終わりに

以上、ざっと紹介してみたが、CG関連の本は勿論これだけではない。誌面の都合で泣く泣く紹介を断念した本もあるし、筆者が見落としている本もあるだろう。特に、ソフトの解説書や雑誌、ムックの類は両手両足の指の数ではとても足りない。
紹介した本についても嘘は書かなかったつもりだが、誌面の都合で書き切れなかったこともある。この記事の内容を鵜呑みにせず、書店に足を運んで是非とも自分の目で直接確かめて欲しい。

著者プロフィール

1974年生まれ。現在は東京でCG修行をするかたわら、ライターなどで食いつないでいる。本当は美少女よりも巨大ロボットが好き。
[URL]http://www.netlaputa.ne.jp/~mgold/

CG-i Cupid Special CD-ROM 使用上の注意

Windows98/95&Mac対応

動作環境について

■このCD-ROMを利用するには、Windows98/95またはMacOSの動作環境が必要です。Windows3.1、Windows NT上での動作は保証いたしかねますので、ご了承ください。
CPU、メモリ容量、ハードディスクの空き容量などは、ソフトによって異なります。
各ソフトに付属しているドキュメント(readme.txtなど)をお読みください。
■このCD-ROMのランチャーを使用するには、Internet Explorerの最新版がお使いのマシンにインストールされている必要があります。このCD-ROMからもインストールできますが、インストールしたくない場合は、それぞれのフォルダを開いてご使用ください。くわしくは、readme.txtをお読みください。

著作権について

■このCD-ROM内の全プログラムおよび全データは、すべて著作権法上の保護を受けています。このCD-ROM内のプログラムおよびムービー、フォトなどのいかなる内容も、許可なくその一部または全部を転用、複製、改変することを禁止します。

免責事項

■本誌(CG-iCupid編集部)、弊社(株式会社ディジット)ならびに各ソフトの提供会社は、収録のソフトを使用したために直接的または間接的に生じた損害については、一切の責任を負いません。必ず、使用者自身の責任において使用してください。

サポートついて

■このCD-ROMに関してご質問がある方は、お名前、ご連絡先を明記のうえ、右下の住所まで書面にてお願いいたします。その際、使用機種名、OS名をお知らせくださるようお願いいたします。なお、電話でのお問い合わせには対応しておりませんのでご了承ください。

破損・不良品の交換について

■破損等のCD-ROMの不良品は、すぐにお取り替えさせていただきます。右下の住所まで書面にてご連絡ください。

警告 CD-ROM対応プレイヤー以外では、絶対に再生しないでください。大音量によってスピーカーを破損するおそれがあります。また、ヘッドフォンでご使用の場合、耳に障害を被るおそれがあります。

Special CD-ROM CONTENTS

- ■バーチャルアイドルDesktop Pictureギャラリー
- ■バーチャルアイドル スクリーンセーバー
- ■アニメーションマスター 3DCGムービーデモ
- ■スペシャル　著作権フリー アイドル楽曲
- ■史上最大の出逢いサイト
- ■Shade Professional R3 体験版
- ■ODNスターターキット

〒100-0011
東京都千代田区内幸町1-3-6
新日比谷ビル西3階
株式会社ディジット販売部
CG-i Cupid「CD-ROM」係

Digital Beauty

NaNa

Matuoka

Ai

feifei

D i g i t a l B e a u t y

株式会社イーフロンティア
東京都渋谷区本町3-35-17イマスエスイービル 6F 〒151-0071
tel : 03-5333-1126　fax : 03-5333-1127
http://www.e-frontier.co.jp/

support 私たちは3DCG作家を応援しています。

E-SELECTION 2000 "3DCG美少女スカウトカーニバル"

「プロ3Dグラフィック作家」を全面的にバックアップ！

e frontierでは、「3DCG美少女」の作品募集をいたします。特撰に輝いた作品は、賞金100万円のほか、雑誌掲載・商品化・アイドル活動などを全面的にバックアップしていきます。

応募条件・応募方法・その他については、e frontierホームページをご覧下さい。

Digital Beauty - DATA COLLECTION-

好評発売中
MATUOKA データコレクション
[Shade形状データ集]
¥5,800（税別）

近日発売予定
feifei データコレクション
[Shade形状データ集]
¥5,800（税別・予価）

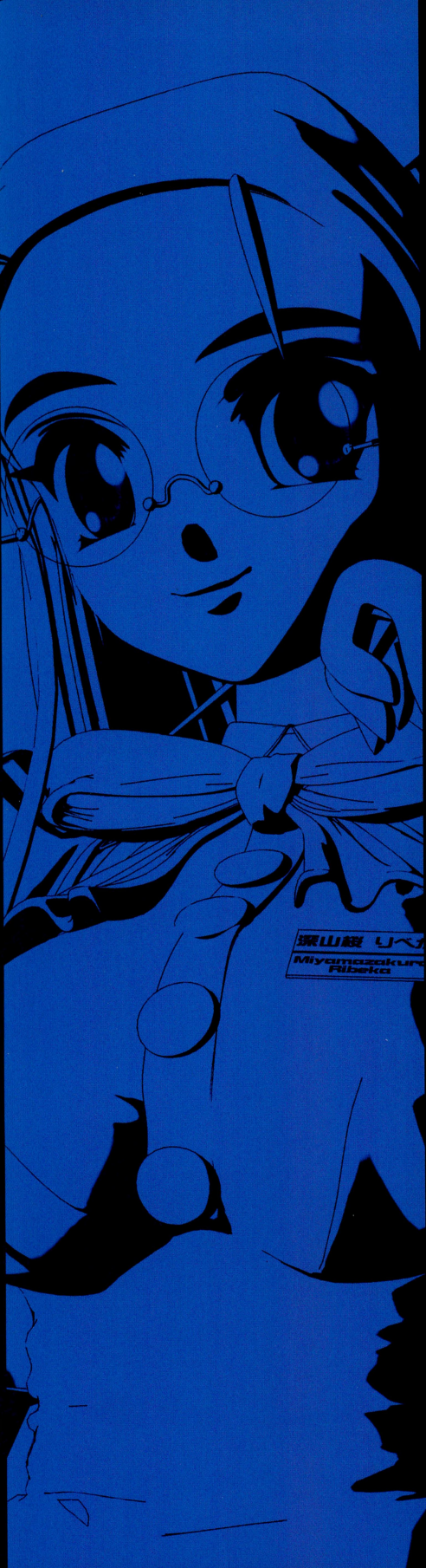
3DCGの世界には、テライユキたちバーチャルアイドルの他にも
魅力的な女の子たちがたくさんいる。
ここでは、その中でも現実（リアル）には存在しえないが、
バーチャルな世界でこそ魅力を発揮し、
リアリティを勝ち得ている女の子たちを紹介しよう。
ある意味、究極の理想の少女たちの姿がここにあるといえるだろう。
それは、コミックやアニメーションの中から飛び出してきたかのような
マスクとスタイルの、キュートな少女たち。
彼女たちアニメティックCGキャラクターの世界にようこそ!!

JET-STREAM-
ふぃる
Parusepirona
Fil
kisera

WAITRESS

東京武蔵小杉にあるカフェ＆欧風小物の店、角兎亭（ヴォルパーティンガース・ルーエ）。そのお店にはエプロンドレスがお似合いの可愛いウェイトレスたちがいる。
胸元の赤いリボンの少女が、珈琲の豆焼き担当の璃火紫きせら。緑のリボンの眼鏡っ子が深山桜りべか。パウンドケーキのシロップ漬け（ズッパ・イン・グラッセ）が得意料理とか。紫のリボンが店内の小物の調達役の四方雷らける。ヘビー・スモーカーでさるブランドのデンマーク産刻み煙草は、お店ではいつも品切れ寸前。なぜなら、彼女がついつい商品に手をだしているから。さらに、ピンクのリボンが春瀬大菜ふぃる。水色がふぇん。オレンジがふぃあ。看板娘の春瀬大菜三姉妹だ。
そして、新加入したのが、黒いリボンに銀髪が映える女舞具楽しぐれ。彼女はこの角兎亭で、どんな活躍を見せてくれるのだろう？

DATA
NAME:MEMAIGURA SHIGURE
BLOOD TYPE:NONE SEX:NONE
EYE COLOR:SHADOWGRAY
THREE SIZE:B88 W52 H84
BIRTHDAY:UNKNOWN
DEADLY BLOW:BACKSIDE-KILLERBITE

NAME:RIPOMURASAKI KISERA
BLOOD TYPE:C++ SEX:FEMALE
EYE COLOR:DEEPSEABLUE
THREE SIZE:B84 W56 H86
BIRTHDAY:1 Apr ´d8
DEADLY BLOW:
PARA-LIGHITSPEED-DEKOPING

NAME:MIYAMAZAKURA RIBEKA
BLOOD TYPE:A SEX:FEMALE
EYE COLOR:CRIMSON
THREE SIZE:B94 W57 H92
BIRTHDAY:25 NOV ´83
DEADLY BLOW:
JAPANESE-MOTHER´s INNOCENT

NAME:YOMOIKAZUCHI RAKERU
BLOOD TYPE:O SEX:FEMALE
EYE COLOR:AMETHYST
THREE SIZE:B88 W59 H89
BIRTHDAY:8 DEC ´83
DEADLY BLOW:
SMOKING-DECKBRUSH-TYPHOO

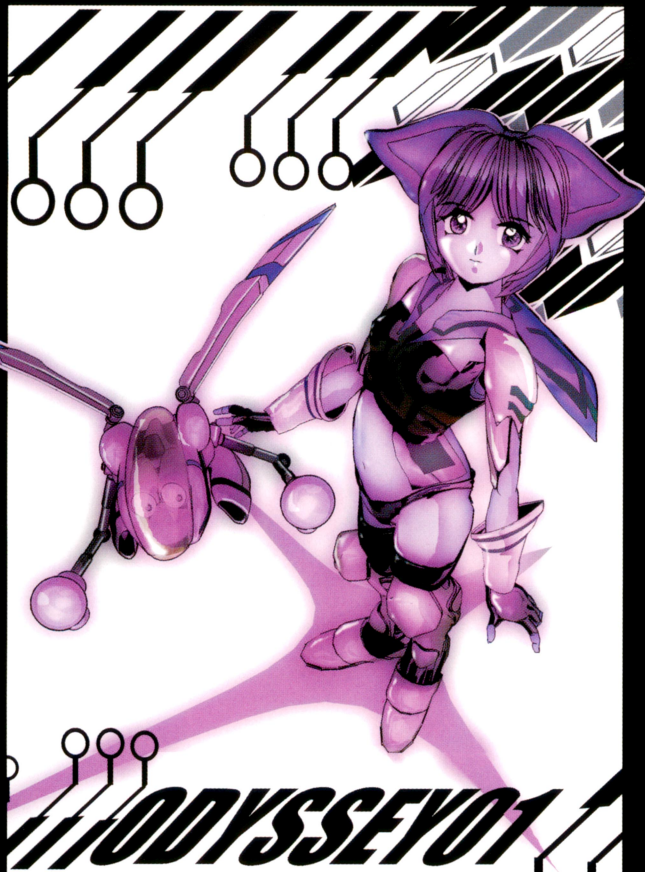
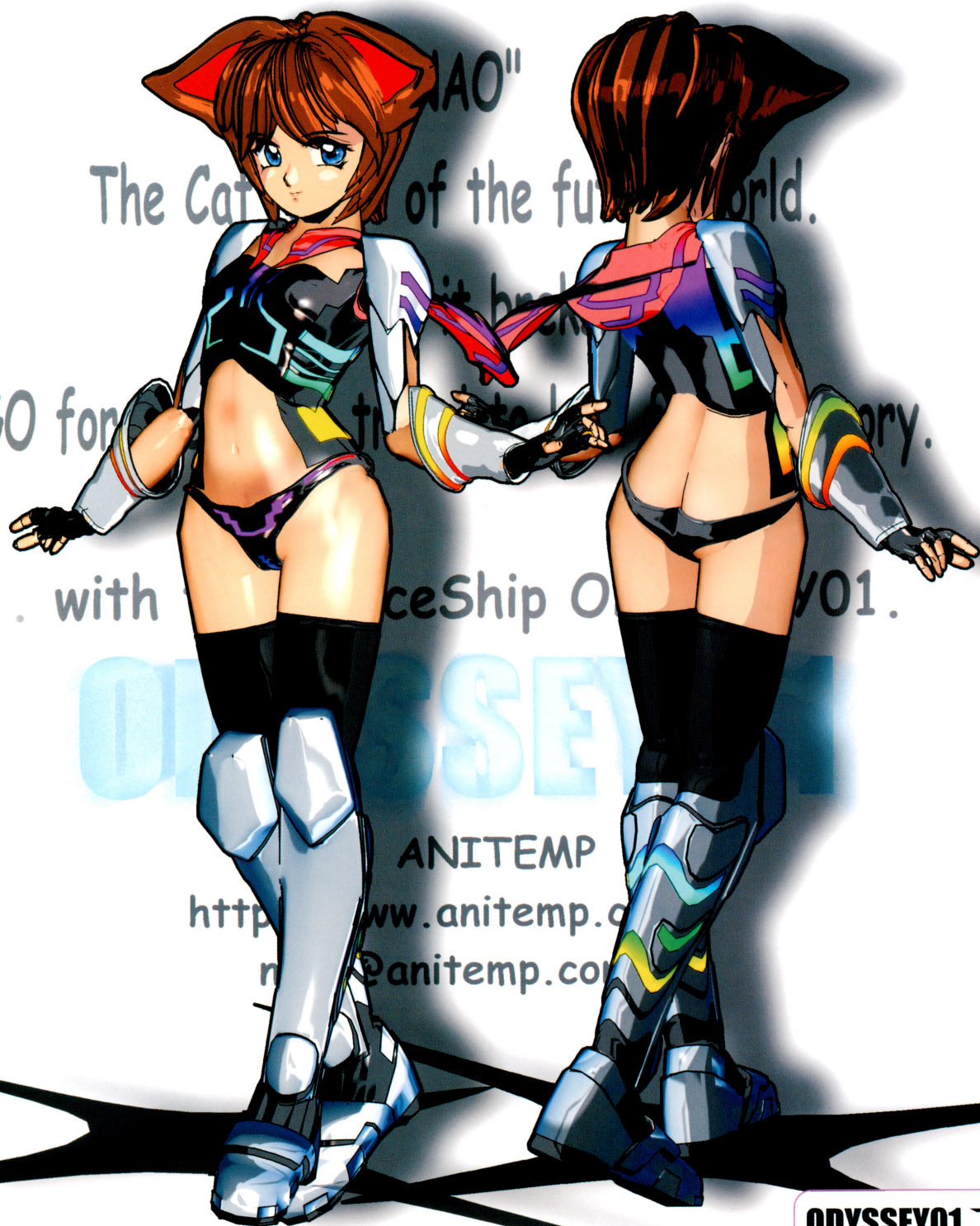
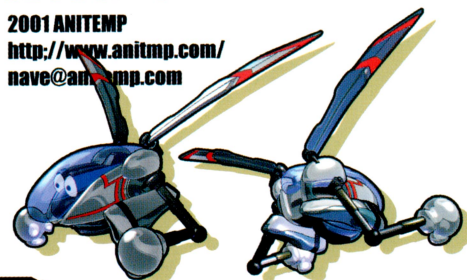
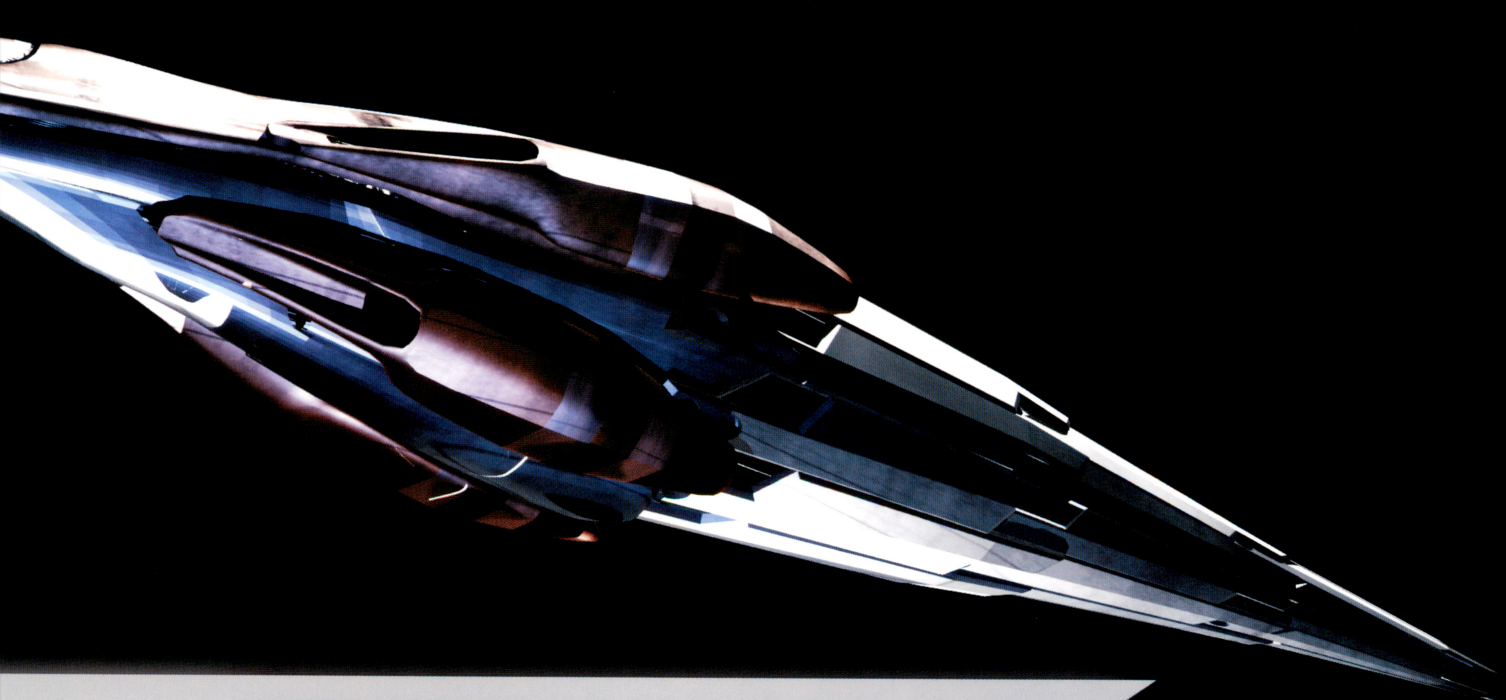
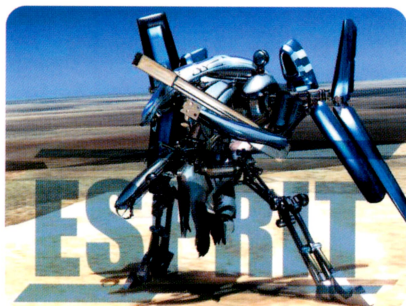
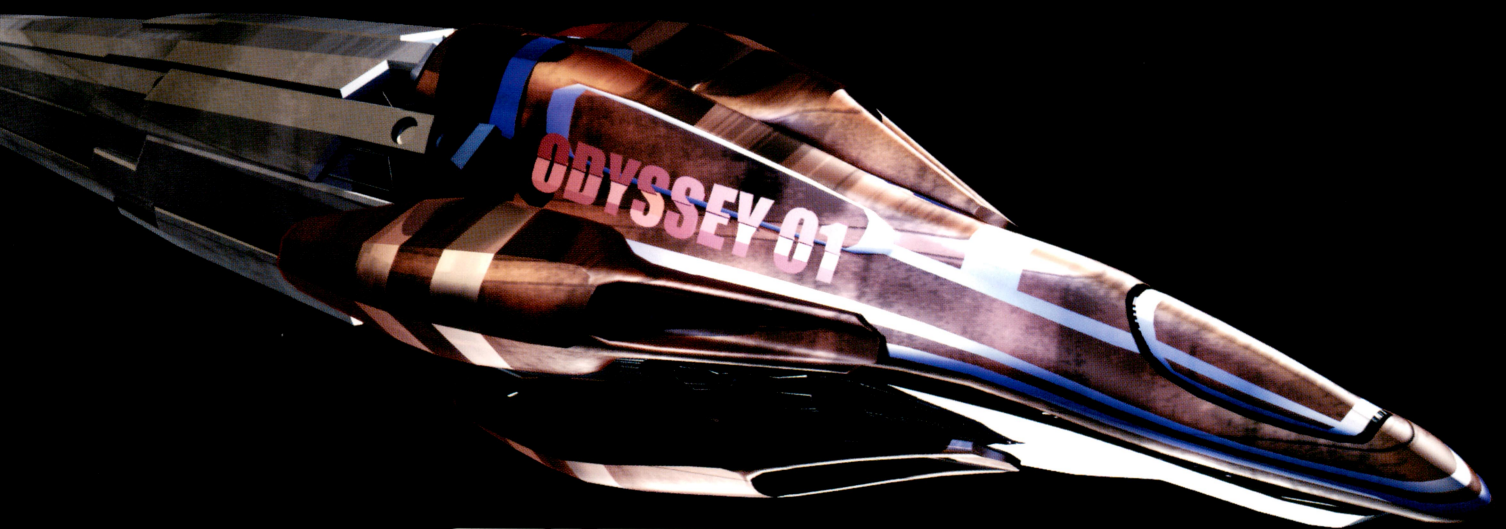
NAME:PARUSEPIRONA FEN
BLOOD TYPE:B SEX:MALE
EYE COLOR:EMERALDGREEN
THREE SIZE:B76 W59 H75
BIRTHDAY:14 FEB '85
DEADLY BLOW:
JET-STREAM-WAITRESS NO.3

NAME:PARUSEPIRONA FIL
BLOOD TYPE:B SEX:FEMALE
EYE COLOR:TOPAZ
THREE SIZE:B74 W59 H78
BIRTHDAY:14 FEB '85
DEADLY BLOW:
JET-STREAM-WAITRESS NO.2

NAME:PARUSEPIRONA FIA
BLOOD TYPE:B SEX:FEMALE
EYE COLOR:JASPER
THREE SIZE:B73 W59 H79
BIRTHDAY:14 FEB '85
DEADLY BLOW:
JET-STREAM-WAITRESS NO.1

ねことむ PROFILE

本職は秘密の某社のゲームCGデザイナー。セルシェーダーを使わせれば、その腕前は日本有数にして、バリバリのフィギュアモデラーでもある。ホビー関係に造詣が深く、ミクロマンを特に偏愛している。

ODYSSEY
01

時は未来、所は宇宙、光すら歪む暗黒の宇宙空間に愛機ODYSSEY号を駆り、挑む少女がいた。その名はＮＡＯ。なぜかネコ耳をした少女型アンドロイドである——。って、実は中古で買った光子帆船タイプの宇宙船ODYSSEY号の中で発見されたのが、このＮＡＯ。ただ、記憶回路に難点があるらしく、いまひとつはっきりしない事だらけ。自分が何の目的で、この船に乗り込んでいたのか、以前にどんな仕事をしていたのかもまるで？　しかも、アンドロイドのくせに計算ひとつろくにできない始末。しょうがないんで、お供のロボットをつける羽目に…。
何だかおかしな謎がありそうなこの宇宙船とＮＡＯだけど、出航はもう目前。さあ、宇宙での冒険が待っている！　え、主人公？　それはもちろん、キミっすよ、キミ!!

←↓実はこれらのアニメっぽいキャラも、3Dデータで作られている。

ODYSSEY01

ANOTHER PROJECT COMING SOON……!

PROFILE

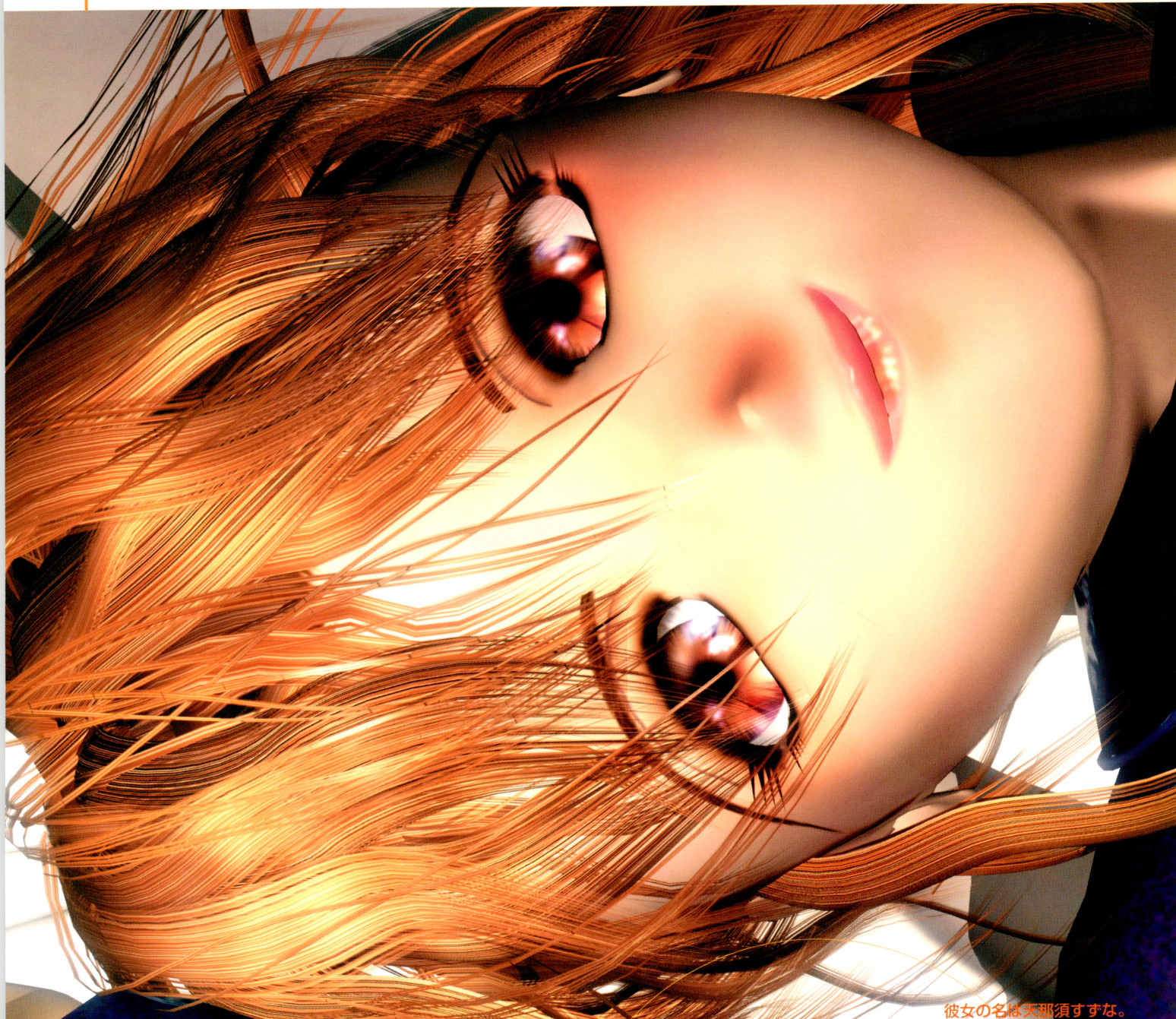
渡辺てつや

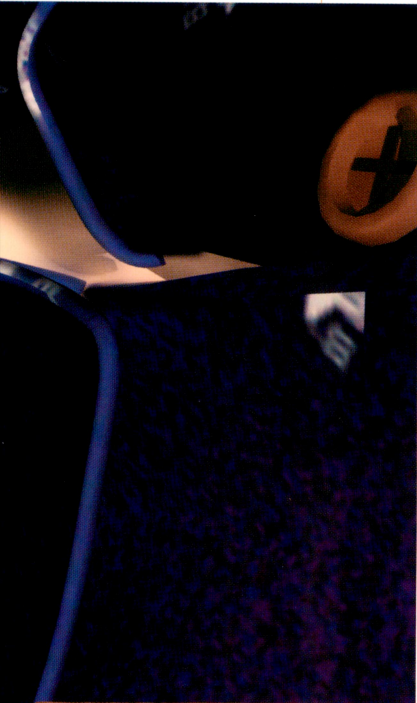
映像サークルＡＮＩＴＥＭＰの代表。フリーランスで３ＤＣＧの仕事もしているが、本業はプロの家事手伝い。「２Ｄでも、３Ｄでも、リアルでも、アニメでも、美少女でも、ロボでも、クリーチャーでも、モデリングでも、アニメーションでも、なんでもやります」
詳細は、http://www.anitemp.com　にて。

「To Heart」はいわゆるマルチシナリオタイプのアドベンチャーゲームである。当初はＰＣ用ゲームとして発売されたが、登場する女の子の可愛さと、キャラの感情表現が見事なシナリオで大ヒット作に！　99年にはＰＳ（プレイステーション）版が発売され、ＴＶアニメ化もされた。今回はその中からダントツ人気のメイドロボ・マルチをメインに、ヒロインの神岸あかりと来栖川芹香、綾香の４人を３ＤＣＧ化!!　原作の雰囲気を再現できているだろうか？　ちなみに下のアニメ風の来栖川芹香もれっきとした３ＤＣＧ。立体物である３Ｄを２Ｄ調にするソフトを最終的にかませてみたもので、元は上と同じデータっす。

PROFILE

KRJ

アニメーションマスターとは長いつき合いで、CG雑誌に記事を書いたりもしている。著書に(株)サリュート刊「デジタルフィギュアメイキング」。現在某アニメ会社にて半分趣味的な3DCGアニメーションを制作中。要期待(笑)

SUZUNA

彼女の名は天那須すずな。
ルビーの双眸を持つ少女。彼女の年令は不詳。
それどころか彼女がどういう人間で、何のために私といるのか、
それすら私にはわからない。
ただ私に理解できるのは現実離れした彼女の美しさ。
真紅のまなざし、亜麻色の絹糸のような髪、甘い声、
そして白磁の冷たさと美しさを備える肌。
私がある日、目覚めた時には既に彼女はそこにいた。
そして、その美しさと蠱惑的な仕種で私を虜にし、
全てのものから切り離した。
私は、ただ今は、彼女を見つめるのみの存在だ。
あるいは彼女は
ギリシャ神話の中の美しき誘惑者・キルケーなのかも知れない。

PROFILE

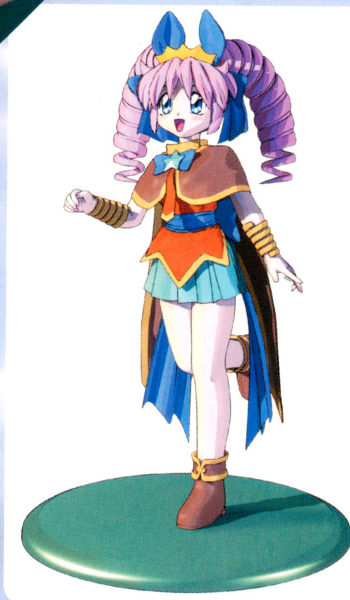
D-sys

デジタル系不健康労働者。東京の下町生まれ。３Ｄ歴は２年半だが、今後は３Ｄ方面で活躍していきたいと希望中。ただし、描く対象がアニメ風美少女が主なので、その技量にも関らず、周囲からの認知には時間がかかりそう。

海底の国の王女さま（マリーン・プリンセス）、略してマリンセス、それがあたし、マナティーネ。
海底王国でお供たちといろんな冒険をしているんだけど、
今度は地上の世界での冒険に出発するの！
実はちょっとした魔法を使えるんで、お魚チックな脚も、
人間ぽい二本足にへ〜んしん！
そんで、かぼちゃの馬車に乗って、お城へとレッツゴー！
王子様と仲良くなっちゃうのだ!!
あれ、でも、それって全然別の童話だったような気も…。
ま、いいや。細かいことを気にしてたら新世紀は乗り切れないもんね！
地上での活動はもうすぐ始める予定なんで、
みんな、あたしの活躍、楽しみにしててね!!

よしだ まき PROFILE

フリーのＣＧクリエイター。大阪在住。
平成元年ころからパソコン通信をきっかけに、アマチュアとしてＣＧイラストなどを描き始める。使用ソフトはアニメーションマスターで、バージョン３からのユーザー。

←このイラストは、右のモデリングデータをトゥーンレンダリングという機能で処理したもの。３Ｄが２Ｄになっちゃうのだ!!

このソフトで遊ぼう!

このソフトで遊ぼう! 美少女3D

●「自分も３Ｄ美少女で遊んでみたい！」そんな意欲に燃えるキミに送る実践テキスト！　これを読んで、お気に入りのソフトをつかって、キミだけの美少女を生み出そう。

Beautiful Girls on 3D

使用ソフト

LESSON I

「my Shade」

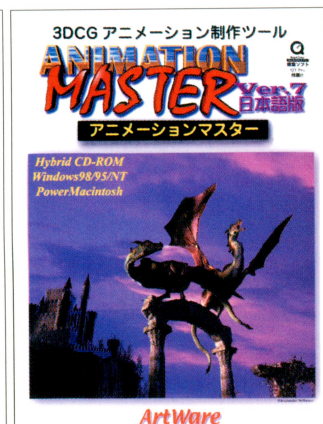
●定価：9800円（税別）
●対応OS：Win95、98/NT、MacOS
●発売元：エクス・ツールス株式会社
●URL：http://www.ex-tools.co.jp/

建築物から美少女まで活用でき、モデリングは勿論、アニメーションまで行える純国産の３Ｄソフト。ベジェ曲線と自由曲線による柔軟なモデリング機能が特長だ。レンダリングの美しさには定評がある。初心者でも扱いやすいところがウリだ。

Digital Beauty Ai3D データコレクション

●定価：5800円（税別）
●対応OS：Win/Mac対応（ハイブリッドCD-ROM）
●発売元：エクス・ツールス株式会社
●URL：http://www.ex-tools.co.jp/

「Shade」解説本から飛び出したスーパーアイドル、Ａｉの魅力がたっぷり詰まったモデリングコレクション集。シーンデータやイメージ画像を使って、様々なＡｉが作り出せるのだ。

LESSON II

「アニメーションマスター」

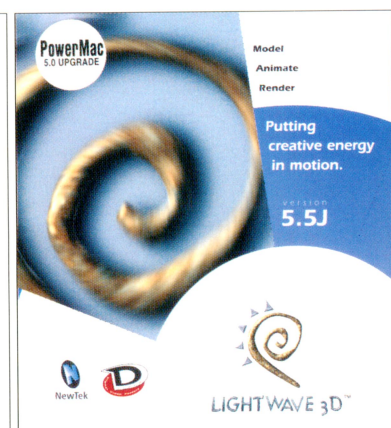
●定価：¥49800（税別）
●対応OS：Win95/98/NT、MacOS
●発売元：アートウェア株式会社
●URL：http://www.artware.co.jp/

ユーザーの好みに合わせて３Ｄモデリング機能はもちろん、また、よりアニメチックな表現が可能になる独自のレンダリング機能を有している、ユニークなソフトだ。アニメーション機能も強力で、作ったモデルを動かす事も可能だ。

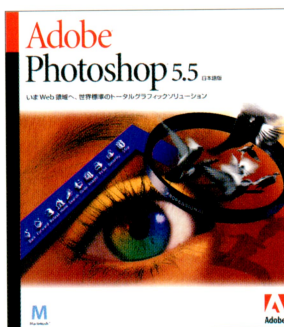
クリックモデル『海底王女マナティーネ』

●定価：未定
●発売元：U&S（03-5961-7009）
●対応OS：Win95/98/NT、MacOS
●URL：http://www.3d-j.com/

ここまひ氏デザインによるマナティーネ。この可愛い人魚姫のデータを満載したモデリング集がこれだ。マナティーネにどんなポーズをつけるのか、君のアイデア次第なのだ。

LESSON III

「LightWave 3D」

●定価：28万8千円(税別)
●対応OS：Win95/98/NT、MacOS
●発売元：株式会社デイ・ストーム
●URL：http://www.dstorm.co.jp

アメリカで開発された３Ｄソフトで、映画やＣＭの制作現場でも使用されている本格的３Ｄソフトだ。日本でも早くからその機能の高さを買われて多くのユーザーに愛されてきた。豊富な画像データを自由に使いこなせる機能の充実ぶりが自慢。

「Photoshop」

●定価：オープンプライス
●対応OS：Win版、Mac版
●発売元：Adobe社
●URL：http://www.adobe.co.jp/

写真や画像を自由自在にレタッチできる優れものソフト。その豊富な機能と使いやすさで、出版やデザイン、その他の現場で幅広く活用されている。また最近はインターネットの普及でＨＰを作る一般層も増えてきたが、そこに使う写真の加工等でも威力を発揮している。

my Shade編

TEXT：樋口　誠

●今回は実際にそのソフトで作業をされているクリエイターの方々にご指導をお願いした。自分の好みや環境に合ったソフトを選んで、実作業のお供にして戴ければ幸いだ。

データコレクションの楽しみ方

それでは、「Ai 3D データコレクション」をつかってデータ集の楽しみ方を紹介しよう。データコレクションにはAiの「基本形状データ」、様々な衣装を身にまとった「着衣データ」、ポーズをつけてカメラとライティングの設定がしてある「シーンデータ」、そのままつかえる「高解像度イメージ画像データ」、アニメーション設定が学べる「アニメーションデータ」などが入っている。データは自由にポーズをつけ、ライティングやカメラの設定を行えば自分の気に入ったカットを作ることができる。あとはプリントアウトしたり、パソコンの壁紙にしたり、自由につかおう。自分だけのAi写真集も作ることができるぞ！

●Aiが君のパソコンにやってくる！

最近は3DCGのアイドルもデータ集が発売され、実際に自分のマシンでデータを編集することができるようになった。3D美少女を作る3Dソフトといえば国産の「Shade」シリーズがおすすめだ。「Shade」の開発元、エクス・ツールスからは、「Digital Beauty」シリーズとして、テライユキをはじめ3D美少女４人の形状データ集が発売されている。その最新作が「Ai 3D データコレクション」だ。

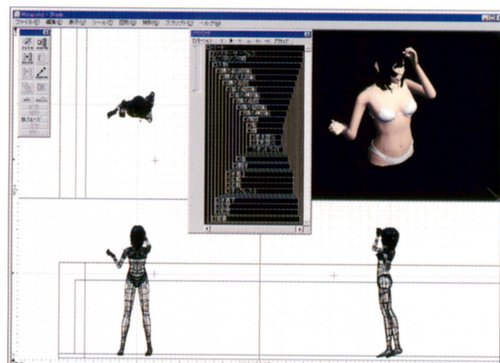



図1 ↑データ集から「MIZUGI.shd」を開いてみる。キミのパソコンにAiがあらわれる

●オリジナルピンナップを作ろう

←（このデータは「Ai3Dデータコレクション」に収録してあるSceneの中からMizugiを使おう。）

1.Aiにポーズをつけよう！

まずはAiにオリジナルポーズをつけてみよう。シーンデータの中から「水着」のシーンを選んで開いてみる（図1参照）。

するとプールのセットの中に日差しをよけるAiが立っている。このAiにポーズをつけてみよう。まずは、右腕を曲げてＶサインだ。「R前腕の前後回転」ジョイントを選んでツールパレットの「MOVE：R肩左右開き回転」（図２参照）を選び、三面図でドラッグしながら腕を動かす。これで肩までのジョイントを一気に動かすことができる。これは「IK（インバースキネマティックス）」という機能だ（図３参照）。大まかなポーズはこの機能を使うと簡単に動かせるぞ！　あとは細かく個々のジョイントを動かして調整しよう。

次はＶサインだ。Ｖサインは指のジョイントを動かす。要領は腕の場合と同じだ。あらかじめ可動範囲に制限が設定してあるから、楽に動かすことができる（図４参照）。

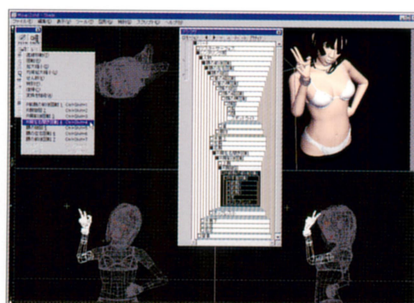



図2 ↑ジョイントを連動して動かすにはツールパレットの「MOVE」から動かしたいジョイントを選択して画面上でドラッグする

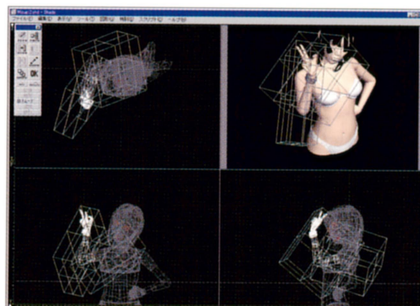



図3 ↑「IK」を使って、右手を動かし、ポーズをつければ簡単だ！

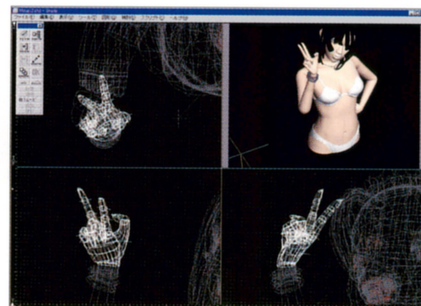



図4 ↑画面を拡大してＶサインを付ける。要領は同じだ

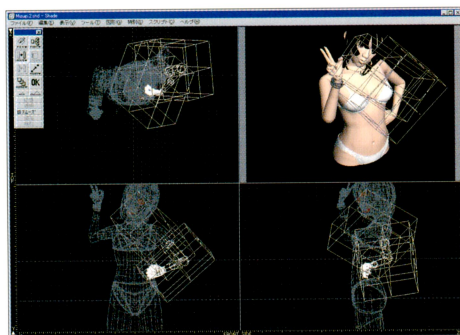



図5
➡同じように顔の向きや、左手などを動かしてみよう。好きに動かして好みのポーズが完成だ

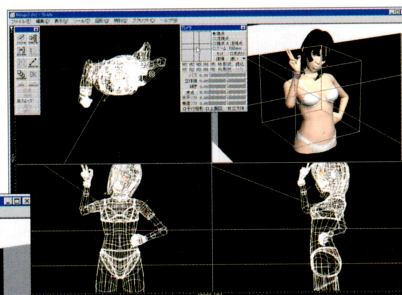



図6 ⬆カメラパレットを開き、セッティングする。視点の調節やレンズ、ズームなど、好みの画角を設定しよう

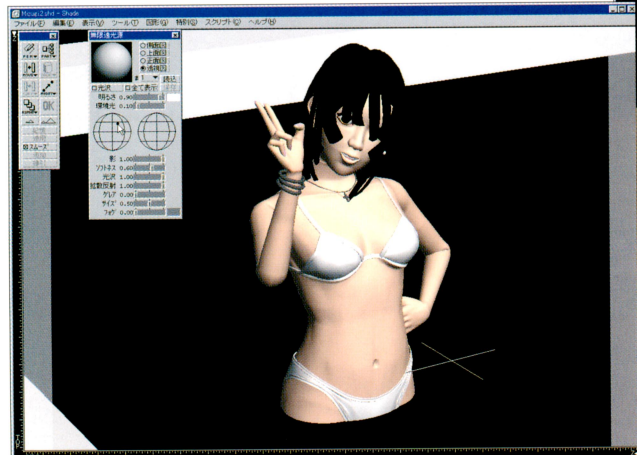



図7 ⬆ライトの設定ではカメラウインドウのプレビュー画面で明るさがだいたい把握できるから、これを参考に設定してみよう

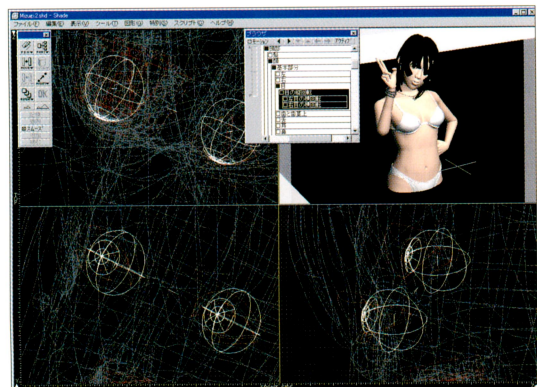



図8 ⬆目線はとても大事だ。カメラに向かって目線を設定してみよう

同じように顔の向きや、左手などを動かしてみよう。好きに動かして好みのポーズが完成だ（図５参照）。

2.カメラとライトをセッティング

次はカメラとライトのセッティング。Aiがグッと魅力的なショットを探そう。まずはカメラのセッティングだ。カメラパレットを開きセッティングする。視点の調節やレンズ、ズームなど、好みの画角を設定しよう（図６参照）。視点の調整はカメラパレットの「視点」を選んでカメラウインドウで「スペースを押しながらマウスをドラッグ」すれば直接グリグリと動かすことができる。いろんな角度から試してみよう。

次はライトのセッティング。無限遠光源ウインドウで並んでいる２つの球は、左が表、右が裏の空間を表している。カメラウインドウのプレビュー画面で明るさはだいたい把握できるから、これを参考に設定してみよう（図７参照）。

3.目線の設定

最後にカメラ目線を設定してポーズづけは完成。目線のコントロールは「目の上下のジョイント」と右目、左目それぞれの左右方向のジョイントの値で設定する。カメラに向かって目線を設定してみよう（図８参照）。

4.レンダリング

最後はレンダリング設定だ。レンダリングはスピード重視ならば「スキャンライン」で、美しさを追求するなら、影付きの「レイトレース」でレンダリングしよう。分割の細かさは「普通」でかまわないが、搭載しているメモリに余裕があるなら、「細かい」を選択すれば、より角の目立たないスムーズな形でレンダリングできる（図９、図１０参照）。

図9
➡レンダリングはスピード重視なら「スキャンライン」で、美しさを追求するなら影つきの「レイトレース」を選択する。分割設定を細かくするとメモリを消費するので注意！

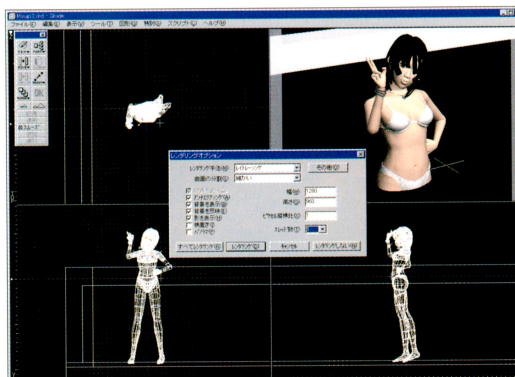



図10
➡レンダリングの完成画像。bmpやpctで保存しよう。忘れずにシーンファイルも保存しよう

デスクトップの壁紙にするため、今回は「1280×960Pixels」でレンダリングしてみる。結果をbmpやpct形式で保存すれば完成だ。壁紙で使用するにはさらにjpg形式に変換する。これをデスクトップのプロパティで壁紙として指定すれば、キミのデスクトップをAiが飾ってくれる（図１１参照）。

●さらなるカスタマイズ

実は3Dデータコレクションは、さらに面白いつかい方がある。ロック形式なので、新しい形状は作ることができないが、形状自体を編集・変形させて楽しむことはできるのだ。また、表面材質等も設定は変えられるから、金髪のAiだって作ることができる（図１２参照）。

形状のアレンジは線形状を追加することでさらに様々な形に編集できる。これらはすべて保存できるから、Aiを素材にして自分の好みのまったく新しい女の子を作り出すことだってできるのだ（もちろん営利目的にはつかえないよ！）。作例ではAiの髪の毛のテクスチャーを金髪に変えてみた。伸ばしてみるには髪の毛のオブジェクトの毛先の部分の線形状を選んで移動させ、少し長く伸びた髪をアレンジしてみよう。どうだろう、全く違った印象を楽しめる。

さらにもう一つ、形状データを新規作成したり、他のファイルへエクスポートする事はできないが、じつはインポートすることはできる（図１３参照）。つまり、ShadeやDXFで作ったオブジェクトはインポートできるから、新しい舞台設定や、アクセサリーなどを別に作れば、Aiと組み合わせて、さらにいろいろなシーンづくりを楽しめるのだ。自信作ができたら、Aiのホームページで知らせてあげればAiも喜ぶよ！

図11 ⬆デスクトップに壁紙でつかってみた。jpgに変換しないとつかえない

図12 ➡髪の毛を金髪にしてみた。雰囲気を変えてみるのも楽しい

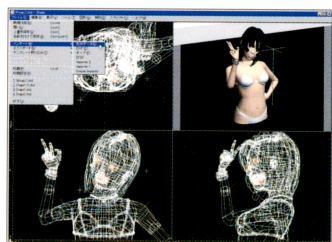



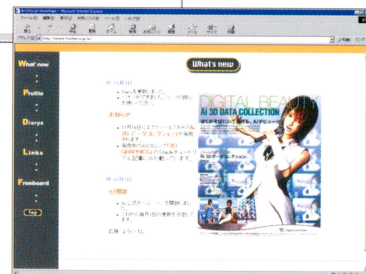
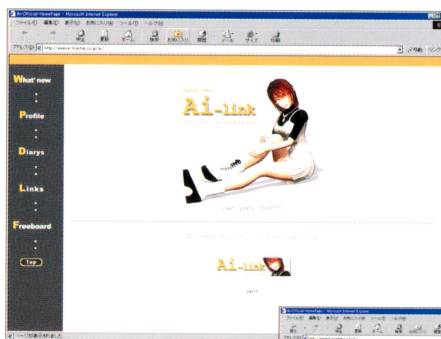
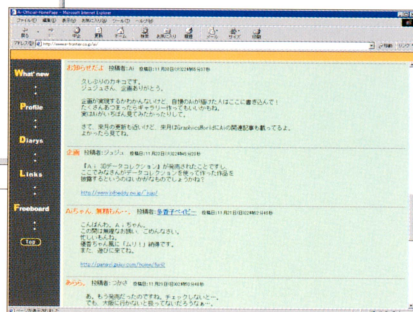
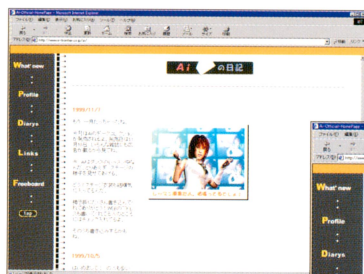
図13 ⬆ShadeやDXFで作ったオブジェクトはインポートできるから、Aiと組み合わせてさらにいろいろなシーンづくりを楽しめる

●Aiの最新情報

Aiの公式ホームページがスタート

3Dデータコレクションの発売を記念して､Aiの公式ホームページ（http://www.e-frontier.co.jp/ai）がスタートしたぞ。

ここではAiの最新情報や日記、掲示板等が用意され、掲示板ではAiが直接書き込んでくれる。HPのアドレスなどを書き込んでくれればAiがおじゃますることもあるようだ。

ぜひ、みんな覗いてみてくれ！

⬆これがAiの公式ホームページの画像だ。ぜひ一度見てみよう

Beautiful Girls on 3D

アニメーションマスター編

TEXT：よしだまき

●パソコンで製作されたモデルデータなので、３ＤＣＧソフトを使ってディオラマにしたり、ポーズを付けたりといろいろ遊べちゃう「クリックモデル」。編集部にＵ＆Ｓから、クリックモデル「海底王女マナティーネ」の製作途中のデータが届いたので、３ＤＣＧソフトの使い方を兼ねて紹介しちゃうぞ。３ＤＣＧなんてムズカシイ‥‥と思っているキミにだって、もうヘッチャラだね。

『クリックモデルで遊んじゃおう!』

～アニマスでポージングなのだ・編～

●クリックモデルを読み込もう

まずはマナティーネのモデルデータを３ＤＣＧツールに読み込むことから始めよう。マナティーネは「アニメーションマスター」で作られているので、当然このアニマス(略してそう呼ぶとプロっぽいぞ）がベースとなる。

マナティーネのモデルデータ(ManateeneA.mdl)をダブルクリックすると自動的にアニマスが立ち上がる(図１参照)。『新規(ctrl+N)』ボタンをクリックして、Chreographyを選択しよう。そうすると『コレオグラフィー1』が追加されて、上から見たコレオグラフィー画面が表示される。ManateeneAのアイコンを、このコレオグラフィー画面へドラッグ＆ドロップしてみよう（図２参照)。『コレオグラフィー』は『舞台』という意味で、アニマスでのレンダリングはモデルをここに配置することで行われるんだ。

自動的にカメラとライトが配置されているので、アングルやライトの位置を調整してみよう。コレオグラフィー画面で右クリックすると表示方向を変えるメニューが出るぞ。『ショートカット カメラ』を選択するとカメラ視点に変えることができる（図３参照）

図1

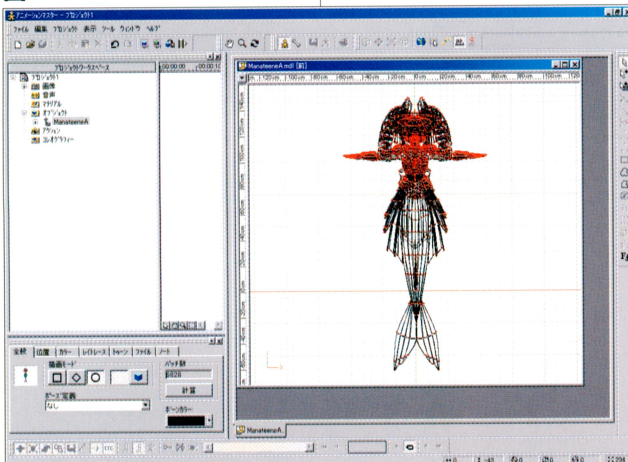



図2

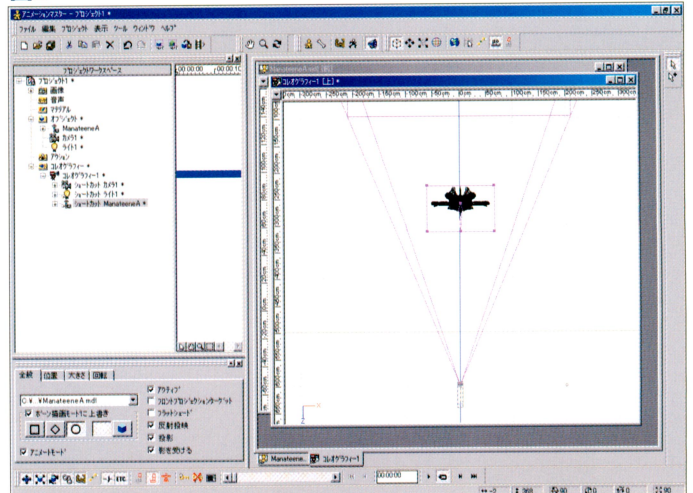
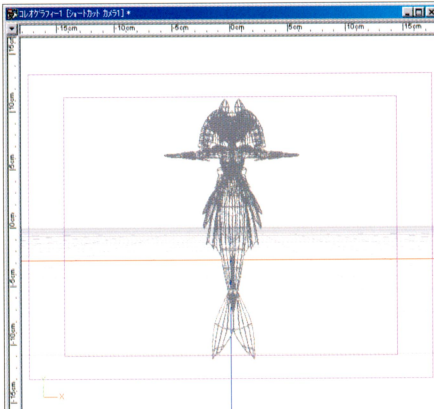



図3

Beautiful Girls on 3D

Beautiful Girls on 3D

●ポージングしちゃおう

図4

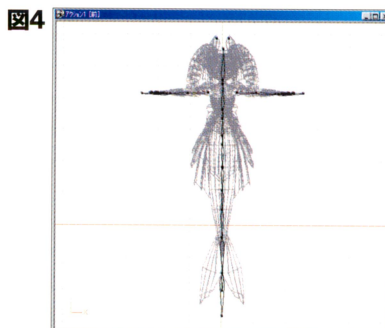
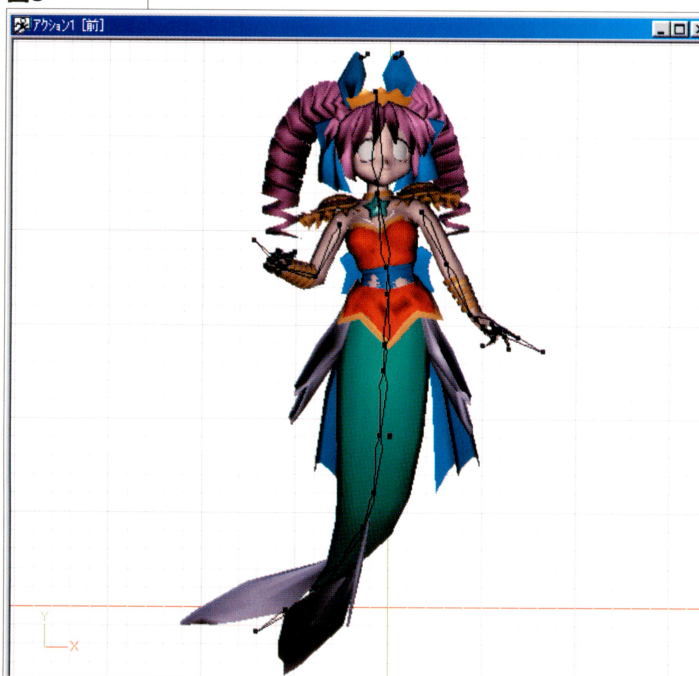



図5

『新規(ctrl+N)』ボタンをクリックして、Actionを選択しよう。すると、『アクション1』が追加されて、画面にはマナティーネのボーン（関節の制御箇所のこと）が表示される。このボーンを動かすことで自由にポージングが出来るんだ（図4参照）。

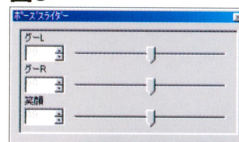
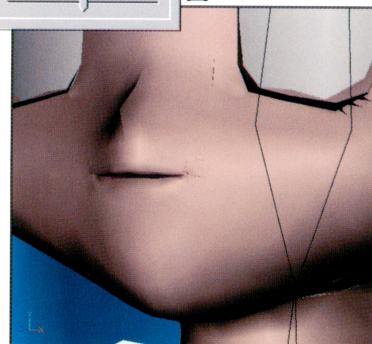
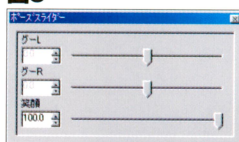
「線画じゃポージングしにくいよ！」というキミは、右クリックで表示モードを『シェーディング』にしてみよう。ちょっと表示が遅く（CPU+ビデオカードのパワーが必要だ）なってしまうけど、モデルがポリゴン表示されるので、グッとポージングしやすくなるはずだ（図5参照）。

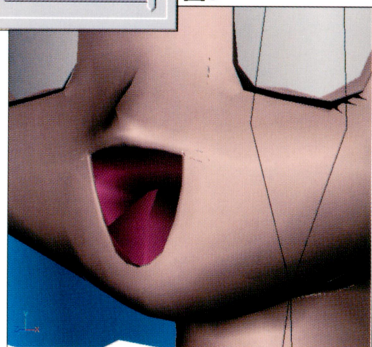
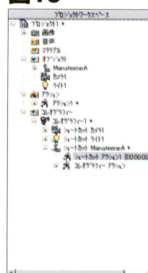
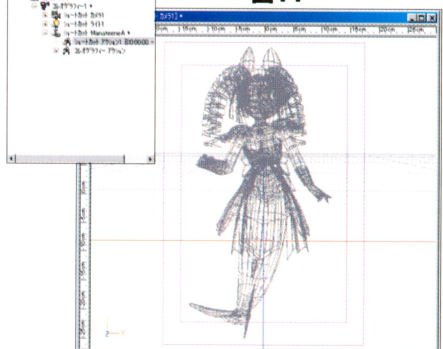
ここだけの秘密だけどアニマスでは、表情や筋肉の盛り上がりなども細かに調整できるんだ。でも、初心者には難しいので、マナティーネのクリックモデルには、いくつかの表情集が用意されている。Alt+3キーを押して、ポーズスライダーを表示させてみよう（図6、図7参照）。

ポーズスライダーはあらかじめ用意されたポーズや表情をパーセンテージでモデルに設定する機能だ。ここでは『笑顔』の項目を100%にしてみよう。マナティーネの口元が大きく開かれるよ。組み合わせでオリジナルのポーズだって簡単にできちゃう便利な機能だよ（図8、図9参照）。

ポージングが終わったら、『アクション1』のアイコンを『ショートカットManateeneA』のアイコンにドラッグ＆ドロップしよう（図10参照）。

コレオグラフィー画面のマナティーネにポーズがつくぞ（図11参照）。

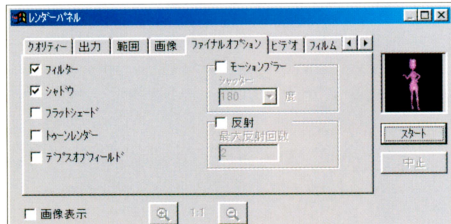
もし、ポーズを修正したくなっても大丈夫。『アクション1』のポーズを修正すると、自動的にコレオグラフィー画面のポーズも変わるぞ。

⬆図6はポーズスライダーのアイコンを開いたところ。これで表情がつけられる

⬆笑顔の表示を目一杯に。マナティーナにすてきな笑顔が生まれたぞ！

⬆ポーズをつけて、コレオグラフィー画面で見た所。完成までもう少しだ！

●レンダリングしよう

メニューの『ファイルにレンダリング』ボタンをクリックするとレンダーパネルが開く。ファイナルオプションとして『フィルター』と『シャドウ』をチェックしよう（図12参照）。
『スタート』ボタンをクリックするとレンダリングが実行されて画像ファイルとして保存される（図13参照）。
駆け足で紹介したけど、クリックモデルとアニマスの魅力が分かってもらえたかな？　ぜひキミもオリジナルのポージングに挑戦して欲しい。
つかい込むうちにアニマスの機能の高さに感心するはずだ。

図12

図13

アニマス 3つの秘密

1.ボーンギミックで楽々ポージング

3DCGだから関節曲げてポーズを変えるなんてアタリマエ。アニマスはコンストレインツっていう仕組みでボーンギミックに凝れるから、ポージングも超簡単！　一歩も二歩も先行くシステムだね！

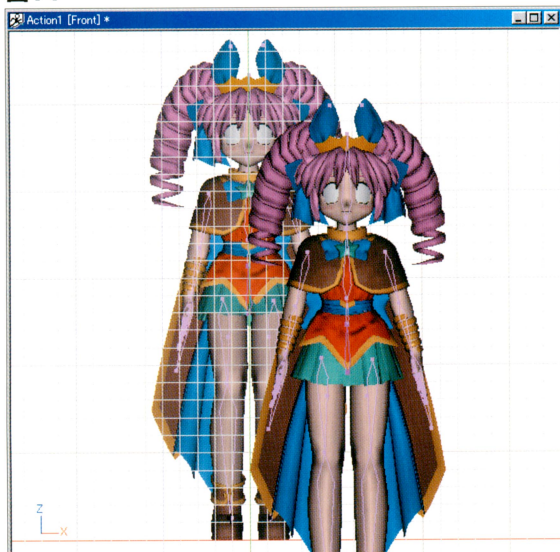
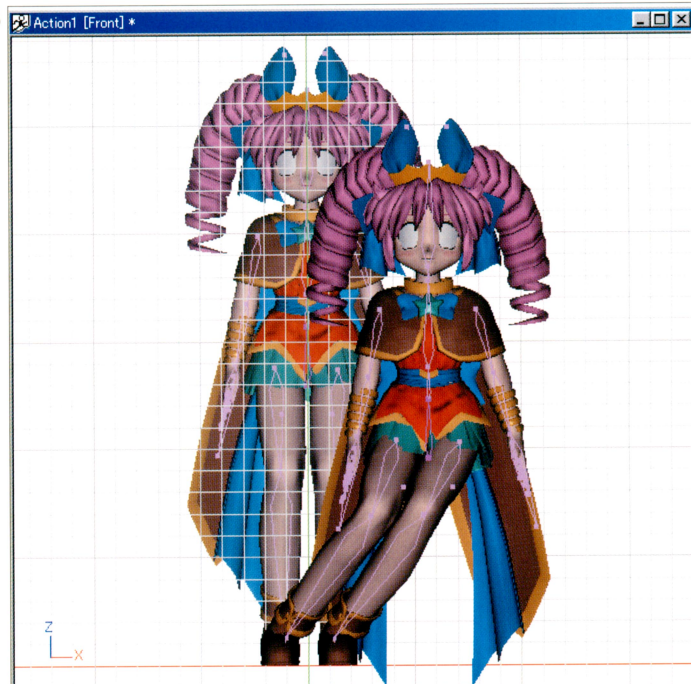
図14

↑普通に腰を動かすと、全身が移動しちゃう

図15

↑ボーンギミックで足の位置そのままで、重心移動だってバッチリ！

2.いろいろ部品ライブラリ

アニマスは、すべてのデータを部品で管理しているんだ。だから、ポーズも、顔の表情だって、部品ライブラリとして記録しておけるんだ。オリジナルのポーズをいっぱい作っちゃおう！

Beautiful Girls on 3D

図16
←違うモデルに同じポーズをとらせてみよう！

3.トゥーンレンダリングでアニメ調

アニマスにはモデルをセル調にレンダリングする機能が標準で組み込まれているぞ。設定もラクチンで、アニメ絵もバッチリだ！

フォトレタッチツールに読み込んで、フィルムコミック風にコマ割りや、吹き出しなんかをつけて遊べるよ！

オリジナル・アニメを作ってみる!?

ね？　これで思い通りの女の子が楽に作り出せるというワケ。アニメーション機能をつかえば動くマナティーネだって、作れちゃいます！　どんな世界を作るかはキミの想像力次第だ。

どうです？ アニマスの汎用性の高さ、お分かりになりましたか？　どんどん3D美少女の世界を広げようぜ！

LightWave+Photoshop編

TEXT：渡辺てつや

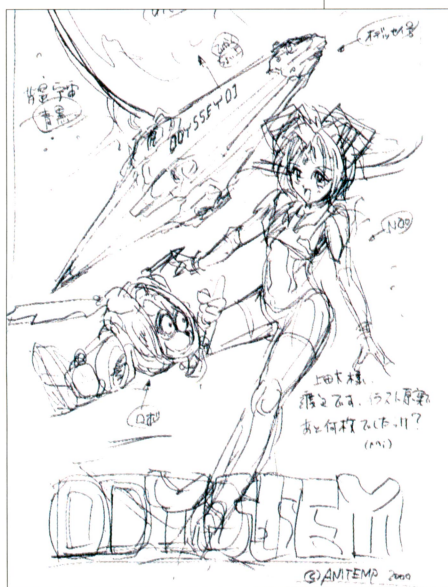
●私は、LightWave3Dで今回の様なＣＧの静止画イラストを描いていますが、多くの場合は、Photoshopなどの、ペイントツールで、色補正や細かな修正を加えています。

今回は、特にLightWave3Dでは"素材"のみを作り、それをPhotoshopで合成してみました。LightWave3D上で合成しても、良かったのですが、今回の題材である"ODYSSEY01"という企画は、ＴＶアニメーションなどで見かける,"セルキャラ＋背景"を思わせる様な絵柄にしたいと思っていますので、あえてこの方法で作成してみました。

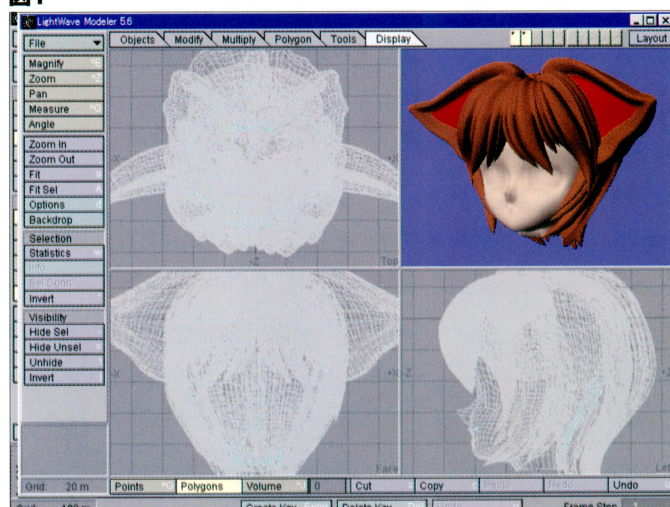
●構図決め

LightWave3Dでの製作時には、LightWave3D上で構図をとりますが、今回はあくまで"素材"のみを出すため、あらかじめラフスケッチを描いて構図を決めました。

……と言っても、そんな立派な物ではありません。

あくまで目安ですので１５分程度で落書き程度に描いたものです。しかも、この時点で、主人公の女の子のモデリングしかなく、横のロボや、後ろの宇宙船のデザインは決まっていませんでしたので、ついでに大まかな形を決めました（＾＾；）。キャラの配置やバランスなどを見るだけです。描いてみて後ろの宇宙船のバランスが悪かったので、傾きを逆にしました。

●LWでの素材作り

今回は合成について解説しますので、ＬＷについて詳細な説明は省略!!とりあえず、モデリングしたキャラクターをそれぞれ配置してレンダリングします（図１参照)。

図1

厳密には合わせていませんが、キャラのポーズなどはなるだけ同じになるようにします。(図2、図3、図4参照)。

サイズは後にPhotoshopで合成する時に縮小してサイズを合わせたいので、必要と思われるサイズより大きめにしてレンダリングすると良いと思います。
あと、言い忘れましたが、これはPhotoshopのレイヤになるわけですので、背景部分を透明にしなくてはいけません。Photoshop上で、後ろの背景部分をマジックワンドなどで選択出来るように、全く違う色の単色で出力するか、一緒にアルファチャンネルデータも出力すると良いでしょう(図5参照)。

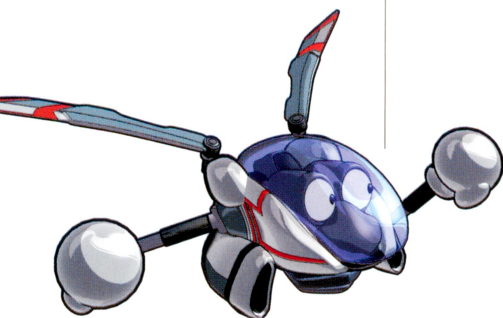



図2

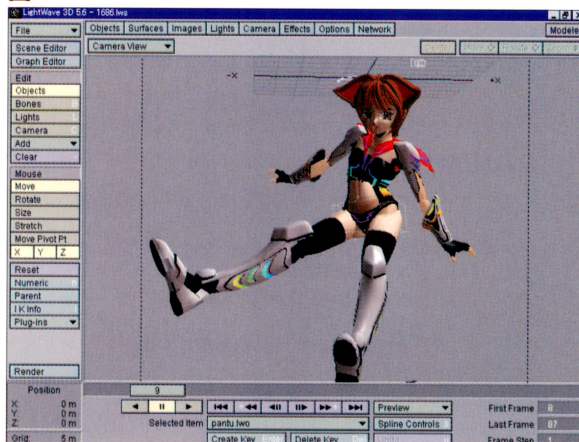



図3

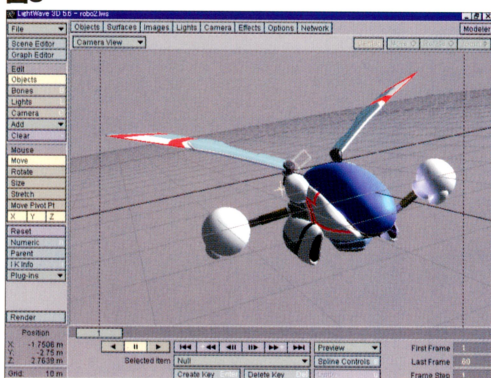



図4

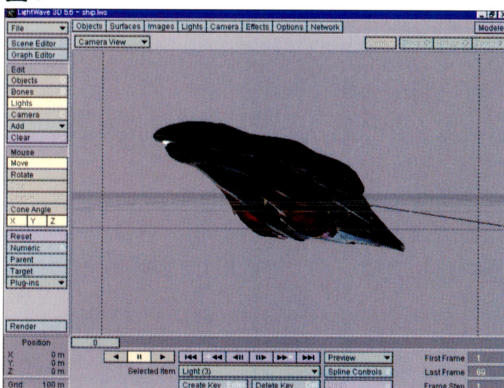
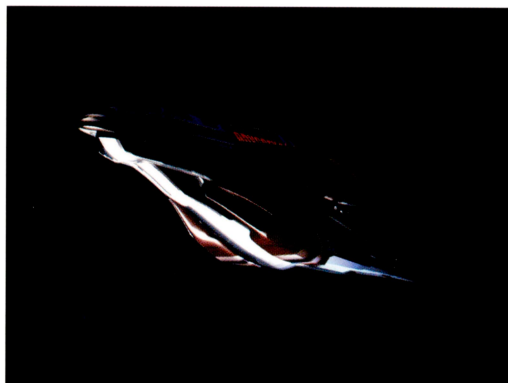



図5

●Photoshopにて合成

まず、新規で画像を作ります。縦、横の比率を先に描いたスケッチどおりにします。
キャラの画像をそれぞれ読み込みます。
それぞれの画像を、Layers ＞ DuplicateLayer で新規ファイルにレイヤとしてコピーします。
アルファチャンネルやマジックワンドなどで、背景を抜きキャラだけにします。
(実は、今回は、この時点で、全ての３Ｄ素材ができ上がっていませんでしたので、この時点ではロボットと、後ろの宇宙船がダミーになっています。)（図６参照）
これを、スケッチ通りになるように配置をします、ただ、あまりスケッチにこだわるのも良くありません。
その時点の素材で一番効果的だと思う形にすると良いでしょう。
位置が決まったら背景を描きます。これはLightWave3Dで描いてもかまいませんが、今回はPhotoshopで描きました。

まずは銀河を描きます。最初に真っ黒に塗りつぶしして、その後ブラシで青色や、赤色を加えていきました。実際の写真や、アニメーションの絵などを参考にすると良いでしょう。（図７参照）
最後にブラーのフィルターをかけ、全体をぼかすとソレっぽくなります。
そこにブラシツールの筆先を最小にして、星を描いていきます。
…といっても全部描くのは大変ですので、あらかじめ星だけ別のレイヤにしておいて、ある程度描いたところで、レイヤをコピーして、ミラーをかけたり、ローテーションをさせたりして増やしました。

次に惑星を描きます。これも別のレイヤにすると良いでしょう。
まず画面から外れるくらい大きく円を選択し、惑星部分だけをマスクし、あとは惑星っぽく描くだけです。(^＾;)（図８参照）
今回は最初に一番暗いところになる部分の色で全体を塗りつぶして、そこから明るい色を塗って、惑星自体の陰影を描き、光りの当たった球体に見えたところで、惑星のテクスチャを描いていきました。
今回はアニメ雑誌などを参考にしてアニメ風の惑星にしてみました。
ここに３Ｄではお得意の"惑星の大気"を描き加えます。これは、惑星のマスクを逆にして、せっかく描いた惑星を消してしまわないようしました。（図９参照）

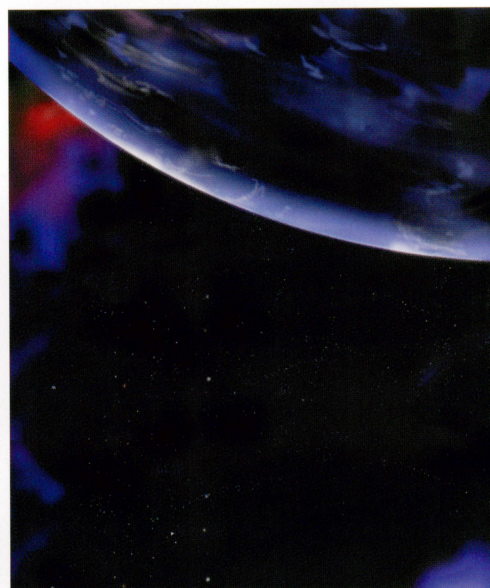
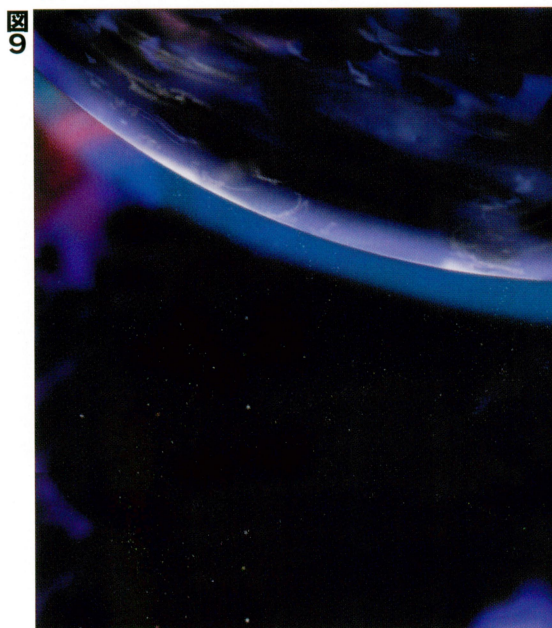



図6
図7
図8
図9
Beautiful Girls on 3D

図10

図11

Beautiful Girls on 3D

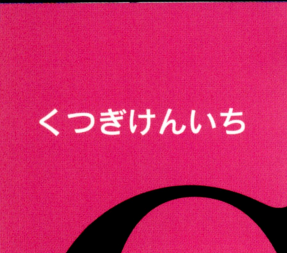
次に惑星の裏側にある太陽を描き加えます。これももちろん別レイヤです。(図10参照)
フィルター内にあるレンズフレアをつかっても良いでしょうが、今回はあえて手で描いてみました。
ついでにレンズリフレクションも描き加えました。これで背景は完成です。

いよいよ最初にコピーしておいたキャラの登場です。必要ならば、ここでキャラごとに色補正もします。宇宙船は"背景"として色補正しました。(図11、12参照)
色が納得できたら、アニメチックな影を描きくわえたり、ロゴを加えて完成です。

セル風にレンダリングされたキャラクターと、手描きのアニメの美術風の背景のおかげでアニメっぽい効果が得られたと思います。いかがでしょうか？

図12

D-sys

ねことむ

くつぎけんいち

YAMAG

よしだまき

Creator's Working Surroundings

業界の先端を駆けるクリエイター諸氏の競演、ご堪能いただけただろうか？　今回は皆さんご自慢の作業環境も合わせてご紹介しておこう。

くつぎけんいち
使用マシン＝PowerMac 8500及びPowerMacG3 450
G3カード266
使用ソフト＝Shade Professional R3

D-sys
使用マシン＝AT自作(k6-266／メモリ128MB)
使用ソフト＝LightWave3D

YAMAG
使用マシン＝自作機(Mac U-max、G3-400) ※メイン使用
自作機(DOS-V Win98 PIII-600MHz)
自作機(DOS-V NT4.0 Celelon400×2) ※サブ使用
使用ソフト＝Shade Professional R3
Photoshop、イラストレーターなど

ねことむ
使用マシン＝PIII-500MHz×2(512M)
のAT互換機
使用ソフト＝六角大王、
Light Wave 3D
Photoshop等

エトウコウジ
使用マシン＝自作機＞PIII-600MHz x 2･512M･18G・GVX1
使用ソフト＝3D Studio MAX R3・Light Wave
他＝Perception･β-cam

よしだまき
使用マシン＝自作PC/AT機 PIII-500MHz
ビデオカード＝Canopus SPECTRA 7400
使用ソフト＝アニメーションマスター

コバヤシダイスケ
使用マシン＝PowerMac G3 450
使用ソフト＝LightWave3D、Photoshop

渡辺てつや
使用マシン＝AMIGA4000/40　RAM28MB　8G
PIII-266MHz×2　RAM256MB　10GB
PowerMacintosh6100　RAM40MB　2GB
使用ソフト＝LightWave　AURA　Photoshop　Premire　などなど

KRJ
使用マシン＝自作DOS/V互換機(Celelon300Aの450Mhz駆動、256MB、HDDそこそこ)
自作DOS/V互換機(PentiumPRO250Mhz駆動、128MB、HDDそこそこ)
230MO、タブレットその他付き。
使用ソフト＝アニメーションマスター

コバヤシダイスケ

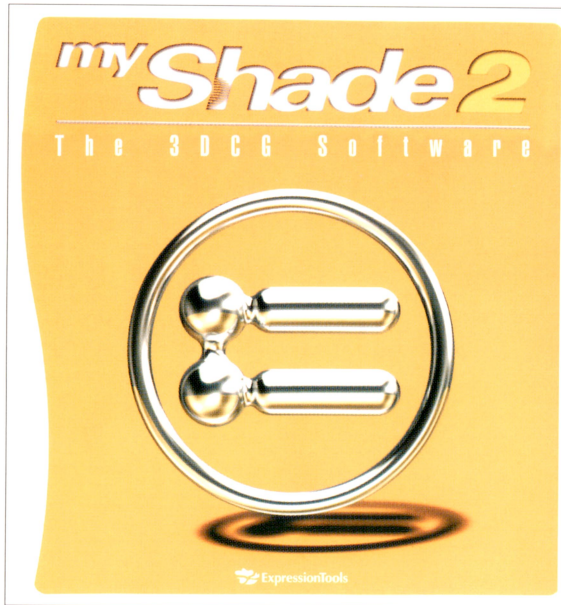
KRJ

エトウコウジ

渡辺てつや

PRESENT

キミも3DCGクリエイターにチャレンジしよう!!

本誌読者にだけ送る特別プレゼント！ 美少女モデリングには欠かせないソフトを始め、魅惑の品が大集合！ 今すぐハガキを出そう！

1 my Shade 2 (win版、Mac版)
●プレゼント 各1名

2 アニメーションマスター
●モニター 5名

3 F CUBE
●プレゼント 3名

4 デジタルビューティー テライユキ3Dデータ コレクション
●プレゼント 2名

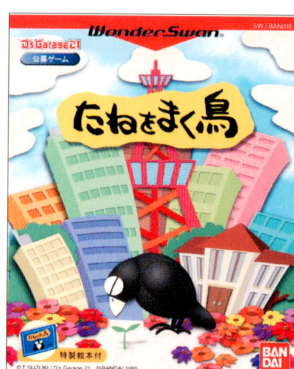
5 デジタルビューティー 有栖川麗子3Dデータ コレクション
●プレゼント 2名

6 デジタルビューティー RYOKO3Dデータ コレクション
●プレゼント 2名

7 デジタルビューティー Ai3Dデータ コレクション
●プレゼント 2名

8 デジタルビューティーEX MATSUOKA3Dデータ コレクション
●プレゼント 10名

9 海底王女マナティーネ
●プレゼント 3名

10 テライユキ写真集
●プレゼント 1名

11 ワンダースワンソフト「たねをまく鳥」
●プレゼント 5名

お待ちしてまーす

応募要項

本ページで紹介した商品ご希望の方は、官製ハガキにてご応募ください。郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、希望商品の番号と商品名を一つ明記して、以下のアンケートの答えを書き添えの上、下記の宛先までお送りください。

■アンケート①：本誌の中で面白かった記事を一つ挙げて下さい。
■アンケート②：本誌の中でつまらなかった記事を一つ挙げて下さい。
■アンケート③：本誌に登場したCGキャラクターの中で、一番気に入ったのは誰ですか？

応募先：〒100-0011
東京都千代田区内幸町1-3-6　新日比谷ビル西3階
（株）ディジット　CG-iCupid編集部読者プレゼント係
応募締切：2000年3月末日（当日消印有効）
当選者の発表は、商品の発送を以て替えさせていただきます。

商品提供：①エクス・ツールス株式会社②株式会社Art Ware④〜⑦エクス・ツールス株式会社⑧株式会社イーフロンティア⑨U&S⑩ワークスコーポレーション③⑪D's GARAGE 21
●プレゼント申し込み、本誌に関する御意見などは以下のHPアドレスでも承ります。
（ID：PRESEN　PW：cgicupid）　http:/www.digitalx.ne.jp/icupid/
●モニターに選ばれた方には製品を実際に使用していただき、その製品に関するご意見やご感想について数回のレポートを提出していただきます。今後の編集企画に反映し記事として取り上げさせていただきます。
●雑誌公正競争規約の定めにより、この号のほかの懸賞に重複して、当選できない場合があります。また、製品によっては発送に日数がかかることがありますので、あらかじめご了承ください。

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム
ODNなら、うまくいく。
NEW
バリュープラン
新登場
月額1,300円で
朝から晩まで使い放題!!
※22:00～5:00は、0088の全国共通アクセスポイントでのご利用となります。

本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

「ODNスターターキット」利用法

はじめに、パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにして下さい。

＊32MB以上のメモリを推奨。＊Power BookシリーズでMacOS 8.0以上をお使いのお客様は、一部モデムとの組み合わせにより正常に作動しないことがあります。
＊MacOS 9, iBook, iMac(OpenTransport Ver2.5以上)ではご利用できません。サインアップする場合は、接続アシスタントをご利用お願いいたします。

for Windows®

ご注意

＊本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。
※Internet Explorer 3.02 以下(Windows95)をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。
※Internet Explorer 4.01 以上(Windows95・98)をお使いのお客様は「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

「ODNスターターキット」の起動

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。
②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」*→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。
＊ODN収録フォルダ名は雑誌ごとに異なります。収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。携帯・PHSをご利用のお客様は「サインアップ(携帯・PHS)」ボタンをクリックして下さい。
※「リリースノート」の注意事項等をご参照の上「承認」をクリックして下さい。

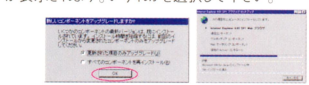
④確認画面が表示され、「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。

⑤「セットアップの開始」画面が現れます。「次へ」ボタンをクリックして下さい。

⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)

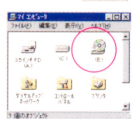
⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)

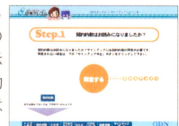
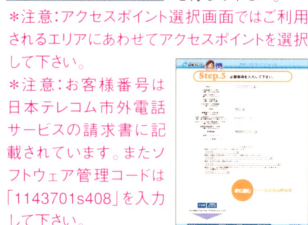
⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。インストール先フォルダを選択して下さい。

⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。

⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。

⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

サインアップ

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。
②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。

③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。携帯・PHSをご利用のお客様は「サインアップ(携帯・PHS)」ボタンをクリックして下さい。
＊「リリースノート」の注意事項等をご参照の上「承認」をクリックして下さい。

④接続に成功するとサインアップのTOPページが表示されます。契約約款を確認し、「同意する」をクリック。
＊ここで接続がうまくいかない場合は、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、設定を確認して下さい。

⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。
＊注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。
＊注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。

⑥登録が終了すると「Finish」画面が表示されます。
＊「Finish」画面の情報は、お客様がODNをご利用される際に必要となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。なお、お客様の接続情報について、サポートセンターでは一切照会できません。
メモを取り終えたら、「自動設定」をクリックして下さい。お客様情報をパソコンに設定します。

この作業が終了すると自動的に接続を終了します。

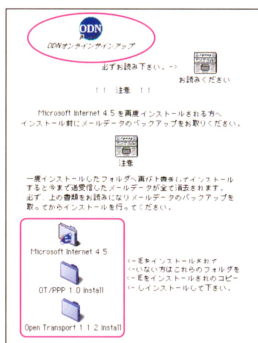
接続

ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。パスワードを入力し接続して下さい。
＊注意:パスワードは「Finish」画面に記載されています。

for Macintosh (Mac OS 7.5.5 以上)

インストール

①パソコンにCD-ROMをセットして、CD-ROMアイコンをクリックして下さい。

②すでに「Internet Explorer」がインストールされている方は、ODNサインアップアイコンをクリックして下さい。まだ「Internet Explorer」をインストールされていない方は「Microsoft Internet 4.5」「OT/PPP 1.0 Install」「Open Transport 1.1.2 Install」の3つのファイルをハードディスクにドラッグしてコピーして下さい。その後、ODNオンラインサインアップアイコンをクリックして下さい。

＊注意:これらソフトウェアのインストールにより既存の設定が変更される場合がありますのでご注意下さい。

③「接続しよう!」画面が表示されるので「次へ」ボタンをクリックして下さい。

④「セットアップオプション」画面が表示されるので「自動」を選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。

⑤「自動セットアップの開始」画面が表示されるので「次へ」ボタンをクリックして下さい。

⑥「モデムの接続」画面が表示されます。ご使用のモデムとポートを選択して下さい。「次へ」ボタンをクリックすると、「所在地」画面が表示されますので、所在地と市外局番を入力して下さい。

⑦「ダイヤルのプロパティ」画面が表示されます。電話の設定を行って「次へ」ボタンをクリックして下さい。

サインアップ

①接続に成功するとサインアップのTOPページが表示されます。契約約款を確認し、「同意する」をクリック。
＊ここで接続がうまくいかない場合は、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、設定を確認して下さい。

②オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。
＊注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。
＊注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。

③登録が終了すると「Finish」画面が表示されます。
＊「Finish」画面の情報は、お客様がODNをご利用される際に必要となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。なお、お客様の接続情報について、サポートセンターでは一切照会できません。
メモを取り終えたら、「自動設定」をクリックして下さい。お客様情報をパソコンに設定します。

この作業が終了すると自動的に接続を終了します。

接続

すぐにODNをご利用される場合は、画面の「OK」ボタンをクリック。終了する場合は「キャンセル」をクリック。
＊「OK」をクリックすると標準設定のWEBブラウザが起動します。この時、他のブラウザがインストールされていると、「設定を他のブラウザと同じように設定しますか?」という画面が表示されることがあります。そのときは「いいえ」をクリックして下さい。

ODNをご利用になる場合は、標準設定のWEBブラウザを起動するだけで自動的に接続できます。

※ODNスターターキットのご利用によって直接または間接的損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。

ご不明な点は **ODNサポートセンター**まで フリーコール **0088-86**(ODNサービス案内・無料) フリーコール **0088-85**(ODN接続サポート・無料)

世界をつなぎ あなたにつなぐ **日本テレコム**

CG-iCupid アイキューピッド
2000©3月号増刊 平成12年3月1日発行 No.8 第2巻4号通巻8号
発行人：嬉野勝美
編集統括：嬉野勝美
編集人：伊東和廣
発行所：株式会社ディジット 〒100-0011 東京都千代田区内幸町1丁目3番6号 新日比谷ビル 西3階
編集：03-3504-8064
販売：03-3504-8056
広告：03-3504-8054
定価1300円 本体1238円
Ⓛ3／31
2000 Printed in Japan
雑誌 11516-03
T1111516031309

Windows98/95&Mac対応
月刊iCupid3月号増刊特別付録

Win98/95&Mac 対応　月刊 iCupid 3月号増刊特別付録　このディスクに収録されているソフトウェアおよびデータは、すべて著作権法上の保護を受けています

スペシャルスクリーンセーバー
MATSUOKA

デスクトップピクチャー

テライユキ
RYOKO
MATSUOKA
Ai
ちあき
makoto
NaNa

アニメーションマスターデモムービー

Special CD-ROM

CG iCupid アイキューピッド

http://www.digitalx.ne.jp/icupid/

COMPACT disc